CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

septembre - octobre 91

James Bond à VENISE

FORMULE DÉ
Un circuit original en encart

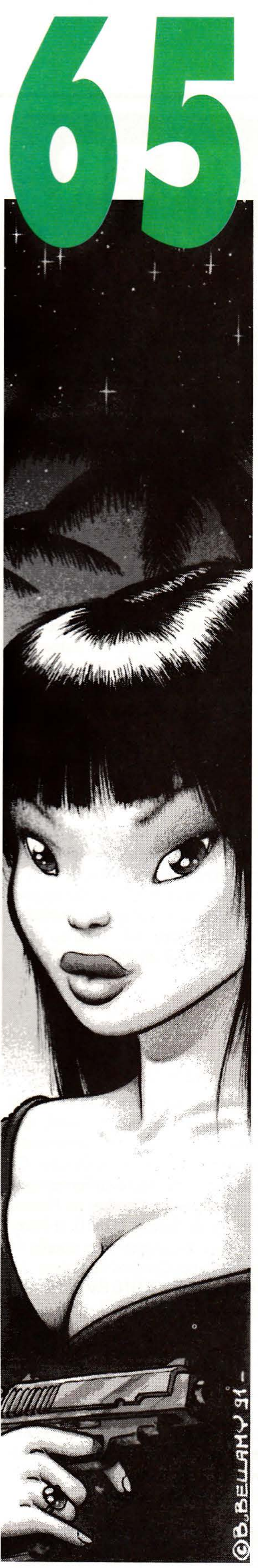
SCENARIOS :
Warhammer,
Cyberpunk,
L'appel de Cthulhu,
James Bond 007

WARGAME :
Moskva, Kharkov, et Rostov



210 FB- 8 FS- $ can 5,5

G. SOREL 90



CASUS BELLI EXTRA-BONUS

ARTICLES & AIDES DE JEU

DOSSIER WARGAME : LE FRONT RUSSE (3e volet)

SCÉNARIOS

RUBRIQUES

Notre maravilioso bulletin **d'abonnement** se trouve en page 75.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: James Bond est un jeu de rôle édité par Jeux Descartes sous licence Victory Games, Warhammer par Jeux Descartes sous licence Games Workshop, L'appel de Cthulhu par Jeux Descartes sous licence Chaosium, Cyberpunk par Oriflam sous licence R. Talsorian Games.

CASUS BELLI n°65. Septembre-Octobre 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 3e trimestre 1991. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1991. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Stéphane Corre. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël assisté de Laurent Goudal. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Lys, Ruben Negri, Guillaume Sorel. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.



Avant même d'entamer le dépouillement de notre sondage, il est un fait acquis : vous êtes des passionnés ! Près de deux mille réponses au moment où nous écrivons, et il continue à en arriver. Tant mieux : la balance n'en sera que plus juste lorsqu'il s'agira de comparer les grandes tendances, mais aussi et surtout, même les petits pourcentages représenteront un nombre significatif de joueurs. Si vous n'avez pas encore renvoyé le vôtre, vous avez jusqu'à fin septembre pour ajouter votre pierre à l'édifice, afin que nous puissions vous donner les résultats et les premières analyses dans notre numéro de mi-novembre.

Un goût que vous semblez être nombreux à partager est celui d'explorer de nouveaux univers, hauts lieux d'aventures et cités mystérieuses. Cela tombe bien, car c'est justement ce que nous avons le plus de plaisir à créer, et plusieurs projets sont en cours d'élaboration dans nos ronflonnants chaudrons. Mais il faudra encore un peu de patience : chacun de ces mondes est un travail collectif qui doit être bien pensé et re-rêvé avant que vos aventuriers ne puissent y chercher fortune et renommée.

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Chalon-sur-Saône
14/15 septembre

L'En-Jeu organise un **séminaire de peinture de figurine** (25 mm, 80 mm et 54 mm). Renseignements et inscription auprès de Monique Guillemard, L'En-Jeu, 9 rue Saint-Georges, 71110 Chalon-sur-Saône. Tél. : (16) 85.93.54.25.

Gargenville
14 septembre

La Horde Temporelle organise une **journée portes ouvertes** pour initier aux jeux de rôle, plateau, wargame, paint ball. L'adresse : la Horde Temporelle, C.A.L.G, 7 rue du Montoir, 78440 Gargenville. Tél. : (1) 30.42.73.41.

Maisons-Laffitte
14/15 septembre

Le club Féathalion organise une **journée portes ouvertes** pour faire découvrir les jeux de rôle et de plateau. Renseignements : club Féathalion U.S.M.L/JfR, 99 rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (1) 39.62.14.74.

Futur

Soran
21/22 septembre

En l'an de grâce 1364, deux ans à peine après la dernière épidémie de peste, notre bonne Franche-Comté est convoitée par ses puissants voisins et harcelée par les grandes compagnies. Ce **grandeur-nature médiéval-historique** est organisé par Les visiteurs d'un soir, à Soran près de Besançon. Pour tous renseignements, contactez en journée Scarlett Bocci au (1) 47.83.03.65 et en soirée Rémy Gouyon au (1) 48.75.29.08.

Montgeron
21/22 septembre

L'association La Quête Infinie organise un **week-end de démonstration de jeux de simulation**. Au programme : des jeux de rôle (Maléfices, Stormbringer, JRTM, Star Wars, Bushido...), des jeux de plateau (Formule Dé, La vallée des mammouths, La fureur de Dracula, Dungeon Quest...), des wargames (Landsknecht, Air Superiority, Charges, WH 40K, Guet-Apens...). Le lieu est la ferme de Chalanbray, à Montgeron, face au Cyrano. Tél. : Stéphane au (1) 69.42.25.83 (le soir).

Région parisienne
21 septembre/2 novembre

L'association Alkhémia organise *Quatuor*, une **campagne de murder-parties** sur les années 20, en trois soirées (week-ends). Renseignements : association Alkhémia, Laurent Marenco, 20 rue du Petit Pont, 93220 Gagny. Tél. : (1) 43.09.20.03 de 18 h à 22 h ou (1) 48.91.80.41 de 9 h à 18 h.

Roncq
28 septembre

Le club de jeux de simulation Les Seigneurs Gris organise une **rencontre interjoueurs**, de 14 h à 22 h, à la salle polyvalente de Roncq Blanc-Four. Renseignements : Emmanuel Blondiaux, 2 rue Maxence Van Der Meeroch, 59223 Roncq. Tél. : (16) 20.46.52.73.

Guyancourt
28 septembre

Le club Queimade organise un **tournoi officiel de Zargos** (coeff. 3) à la maison de quartier Joseph Kosma, quartier des Garennes, 78280 Guyancort. Renseignements auprès de Frédéric au (1) 30.44.09.56.

Villeneuve d'Ascq
28/29 septembre

Le **VIe championnat de Diplomacy du Nord–Pas-de-Calais** est organisé par le LCR les Chaumières, la FFJDS, Trahison !, Triumvirat, Vortigern et Mach die Spulh ! Pour tous renseignements, contactez Bodgan Gelles, 150 allée Chanteclerc, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : (16) 20.47.41.31.

Maisons-Laffitte
28/29 septembre

Le club Féathalion organise pour la 3e fois son **tournoi de jeux de rôle** : *Le glaive de Féa*. Samedi : Appel de Cthulhu, Maléfices, In Nomine Satanis, Prédateurs. Dimanche : AD&D, JRTM, RuneQuest, Stormbringer, Hawkmoon, Warhammer. Renseignements : Frédéric Delmas, 15/17 av. Marivaux, 78600 Maison-Laffitte. Tél. : (1) 39.12.10.76.

Gradignan-Bourg
28/29 septembre

La phase finale de l'Open de France de Jeu d'Histoire avec figurines aura lieu à la MJC de Gradignan-Bourg, 8 avenue Jean-Larrieu, 33170 Gradignan. Renseignements : Alain Touller au (16) 56.75.50.43 ou Laurent Lustière au (1) 43.50.15.77.

Environs de Caen
28/29 septembre

Les mamelles de Nurgle organisent *Y f'ra bon faire l'gazon*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** se déroulant dans un rayon de 100 km autour de Caen. Renseignements : Les mamelles de Nurgle, 4 rue Haute, 14000 Caen. Tél. : (16) 31.47.45.55.

Saint-Gilles
28/29 septembre

Les Transcendants de l'Ultime Refuge des Dieux (TURD) organisent un **tournoi de jeux de rôle** au collège Jean Vilar, à Saint-Gilles dans le Gard. Renseignements : TURD, 2 rue Marcellin Berthelot, 30800 Saint-Gilles. Tél. : Fred ou Valérie au (16) 67.72.28.59.

Saint-Nicolas -aux-Bois
28/29 septembre

Après quinze jours de fêtes et de réjouissances, le barbare Hursweil, tout nouveau roi d'Harland, doit maintenant mettre au point un système de cour. Ce **grandeur-nature médiéval-fantastique** est organisé par Les Cendres du Phénix, à l'abbaye du Tortoir, 02410 St-Nicolas-aux-Bois. Renseignements auprès de l'association Les Cendres du Phénix, 66 rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.23.34.47.

Paris
29 septembre/29 octobre

Le musée de l'Armée propose une **exposition sur la Belle Epoque des uniformes**. Tous les jours, de 10 h à 17 h, Hôtel national des Invalides.





Fontainebleau
5/6 octobre

L'association Dédales organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans les Terres d'Astria : *Les cendres du passé*. Renseignements : Michel Beaume au (1) 48.52.61.58.

Angoulême
5/6 octobre

La Pierre du Destin, en collaboration avec l'Association Angoumoise du Jeu d'Histoire, organise la **3e convention du Jeu d'Histoire et de la Figurine**, et également un **tournoi de jeu de rôle médiéval-fantastique** et la démonstration des règles de l'AAJH « 1870, l'année terrible » pour figurines historiques 25 mm. Lieu : la nouvelle salle des fêtes de l'Isle d'Espagnac. Contact : La Pierre du Destin, FJIEP, 16340 l'Isle d'Espagnac. Tél. : Olivier Manon au (16) 45.78.08.12. ou l'AAJH, 52 place de la Croix, 16000 Angoulême ; tél. : (16) 45.68.39.92 (après 20 h).

Dijon
5/6 octobre

La Guilde des Aventuriers, Le Kriegspiel et le magasin Excalibur organisent la **5e convention bourguignonne de jeux de rôle et de simulation**. Il y aura notamment des **tournois régionaux de Zargos et Footmania**. Renseignements : Guilde des Aventuriers, maison des Sociétés, 85 rue Mazy, 21160 Marsannay-la-Côte. Tél. : (16) 80.70. 12.73 (journée) ou (16) 80.33. 60.06 (soir).

Beauvais
5/6 octobre

Le club MMMO (Maquettes, Modèles réduits, Miniatures, Oise) de Beauvais organise sa **manifestation annuelle** au gymnase Léo Lagrange. En dehors du maquettisme, il y aura des démonstrations de jeux avec figurines. Renseignements : Hobby 60, 8 rue Chambiges, 60000 Beauvais. Les clubs désirant s'associer à ces journées peuvent contacter François-Jacques Barbier au (1) 44.48. 35.22 après 18 h.

Les Mureaux
6 octobre

Les Loups de l'Apocalypse organisent, à la médiathèque des Mureaux, leur **5e tournoi multijeux de rôle** avec AD&D, AdC, Stormbringer, Shadowrun, Trauma, JRTM et Mega, ainsi qu'un concours de peinture de figurines. Pour tout renseignement : Les Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99. 39.

Meulan
6 octobre

Les Messagers d'Elendil organisent *Le mariage*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, très proche de l'esprit d'AD&D. Contact : les Messagers d'Elendil, chez Daniel Guery, 13 allée de la Tour Ste-Anne, 95150 Taverny. Tél. : (1) 39.95.52.62.

Seine (Maisons-Laffitte)
12 octobre

Le club Féathalion organise une **murder-party** année 1921 sur une péniche : *Soirée sur la Seine*. Renseignements : Frédéric Delmas, 15/17 av. Marivaux, 78600 Maison-Laffitte. Tél. : (1) 39.12. 10.76.

Orsay
12/13 octobre

Le Cercle des Quatre Arthur organise un **grandeur-nature médiéval au thème arthurien** en forêt d'Orsay. Arthur a envoyé un groupe d'émissaires (dont Merlin), rencontrer Aed Ruad, le roi des Pictes, pour conclure une alliance. Renseignements : M. Bonade, GN 4 Arthur, 10 bd d'Alembert, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (1) 30.64.70.13 de 20 h à 22 h. Ou BAL 4Arthur sur 3615 Casus.

Avrillé
12/13 octobre

Les Gardiens de la Légende, en collaboration avec trois autres clubs du Maine et Loire, organisent leur **1er forum de simulation**, avec jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et figurines. Renseignements : Vianney Combat, 69 av. des 3 Cormiers, 49240 Avrillé. Tél. : (16) 41.34.59.32.

Compiègne
12/13 octobre

L'association Balanoï organise *Les Larmes de la Terre*, **un grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Shaggar, près de Compiègne. Renseignements : Balanoï, 49 rue de Chine, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.58.53.94, le matin de préférence.

Janville-sur-Juine
26 octobre

Les Faiseurs d'univers organisent, avec le concours de l'Œuf Cube et de Carrefour, et la participation de cinq clubs de l'Essonne, une **journée jeux de rôle et wargames**. Au programme : démonstrations des Aigles, de wargames, parties libres de RuneQuest, Stormbringer, Cthulhu, Gurps, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Shadowrun, etc. Renseignements : Les Faiseurs d'univers, 3 rue Joliot-Curie, Janville-sur-Juine, 91510 Lardy. Tél. : (1) 60.82.72.15.

Fécamp
26/27 octobre

Les chevaliers de Ludivine et les Gobelins de la Falaise organisent un **week-end de jeux de simulation** au théâtre Maurice Sadorge avec entre autres un tournoi de jeu de rôle à thème médiéval. Contact : Les chevaliers de Ludivine, Colleville, 76400 Fécamp, tél. : (16) 35.29.27.39 ; ou Gobelins de la Falaise, 30 im. Berlioz, Parc de la Rivière, 76400 Fécamp. Tél. : (16) 35.28.72.75.

Marseille
27 octobre

En raison de problèmes de locaux, **Odysséa 91** n'aura pas la même forme qu'Odysséa 90 (N.D.L.R : et c'est bien dommage, car cela avait été une des meilleures manifs de l'année dernière) et consistera en plusieurs mini-tournois ou rencontre avec des auteurs. Donc pour cette première date (voir aussi au 3 novembre) : tournois pour les championnats de France de Zargos et de Blood Bowl. Sur place, présence de Valérie Lahanque et G.E Ranne, de Jeux Descartes. Pour tout renseignement : Odysséa, 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. Tél. : (16) 91.54.36.59.

Bonnelles -en-Yvelines
27/28 octobre

Le club des Gardiens des dernières portes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Pour plus de précisions, contactez Stéphane Bouteillé au (1) 30.41.38.89.

Dugny
19/20 octobre

Les 1001 vies proposent un **grandeur-nature en huis clos**. L'affaire se déroule à bord d'un paquebot en 1926... en 1ère classe. Téléphonez au : (1) 48.36. 79.71 (répondeur) ou écrire à : 1001 vies, 4 rue Pablo Picasso 93440 Dugny.

Giat
1/2 novembre

La finale de la coupe de France de Jeu d'Histoire antique et médiéval 1991 aura lieu à Giat, près de Clermont-Ferrand. Elle est organisée par l'Association de Jeu Chamaliéroise et le comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire antique et médiéval. La règle employée est Charges A&M 25 mm édition 1988. Dans le même temps aura lieu le **Tournoi Vercingétorix**, antique et médiéval tactique, sur les mêmes règles, selon le système « suisse ». Il sera aussi possible de s'initier à de nombreuses règles et périodes : 7e WRG, Kadesh, Renaissance, guerre de Sécession, napoléonien, Vietnam... Renseignements : AJC, Jean-Marc Donnat, place de la Fontaine, Feydet, 63620 Giat.

Gargenville
1/3 novembre

La Horde Temporelle organise la seconde édition de son **tournoi de jeux de rôle** *Enfer et Damnation*. Le 1er : Star Wars, James Bond et Fief 2 ; le 2 : AD&D, Shadowrun, SuperGang ; le 3 : Maléfices, RuneQuest. L'adresse : La Horde Temporelle, C.A.L.G., 7 rue du Montoir, 78440 Gargenville. Tél. : (1) 30.42.73.41.

Avon
2 novembre

Le club des jeunes d'Avon organise son **3e tournoi de jeux de rôle** avec AD&D, Cthulhu, James Bond, Berlin XVIII, Trauma, Warhammer, In Nomine Satanis, Stormbringer, Rêve de Dragon. Renseignements : Francis Lebée, club des Jeunes d'Avon, 1 Moulin à Vent, 77870 Vulaines-sur-Seine. Tél. : Thierry au (1) 64.22.38.85.

Lille
2/3 novembre

Le club des Jeux de simulation réunis organise un **marathon de jeux de plateau et wargames**, à Lille, 62 rue Roland, quartier Vauban. Renseignements auprès de Xavier Rohart. Tél. : (16) 20. 98.84.58.

Hennebont
2/3 novembre

L'association des Joyeux Pourfendeurs (de la Guilde de Bretagne) organise *YOD IV* un **grandeur-nature diplomatique futuriste**. Le lieu : la Maison pour Tous d'Hennebont. Contact : Guillaume Tirard, 41 av. de la République, 56700 Hennebont.

Toulon
2/3 novembre

Le FAST organise une grande **convention multijeux non-stop**. Renseignements auprès du FAST, 56 rue Félix Mayol, 83000 Toulon. Tél. : (16) 94.03.34.99.

Cluny
2/3 novembre

☞

Les disciples de Gunzo organisent un **tournoi de jeux de rôle et de plateau**, ainsi qu'une **bourse d'échange** de jeux de rôle aux Ecuries de Saint-Hugues, à Cluny. Renseignements auprès d'Emmanuel Gaillard, La servaise, 71250 Cluny. Tél. : (16) 85.59.25.78 (après 19 h).

Marseille
3 novembre

Dans le cadre d'*Odysséa 91*, **tournois de jeux de rôle** : Warhammer, Torg, Star Wars, AD&D et **concours de peinture de figurines**. Pour tout renseignement : Odysséa, 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. Tél. : (16) 91.54.36.59.

Bordeaux
9/10 novembre

Prométhée (l'association de jeux de rôle de l'INSEEC de Bordeaux) organise, dans la salle de l'Aiglon, 8 rue Minvielle, et avec le club Le Parchemin de la Licorne, un **tournoi de Space Hulk et de jeux de rôle** (AD&D, Warhammer, Stormbringer, Cthulhu, Star Wars, Cyberpunk, Magna Veritas). Renseignements : Gilles Garcia, 14 rue des Piliers de Tutelle, 33000 Bordeaux.

Nîmes
9/10 novembre

La section de jeu d'Histoire de l'Association artistique cheminote nîmoise organise son **2e tournoi national sur Charges** 25 mm. Pour tout renseignement, joindre M. Henri Reichert, 8 rue de la Trésorerie, 30000 Nîmes. Tél. : (16) 66.67.44.38 (heures de bureau).

La Queue -les-Yvelines
9/10 novembre

Après *Révolution* (89) et *Renaissance* (90), le club de l'Ork Hestralmeuvrinezedark organise *Réminiscence* (91) une séance **24 h de jeu de rôle non-stop**, au foyer de la Bonette de La Queue-les-Yvelines. Renseignements : Benoit Attinost, 17 route de la Troche, 78490 Grosrouvre. Tél. : (1) 34.86.13.71 (après 18 h).

Nancy
9/11 novembre

Pour la 4e année consécutive, le Cercle des Elèves de l'ESSTIN vous donne rendez-vous au Palais des Congrès pour **les Joutes du Téméraire**. A l'affiche : coupe de France Stormbringer, JRTM, INS/MV, James Bond, Cyberpunk, Maléfices et RuneQuest pour les jeux de Rôle ; championnat Zargos, Blood Bowl, Formule Dé, Full Metal Planète, Roi Arthur ; et les championnats FFJDS (Diplomacy et Civilisation) pour les jeux de plateau, ASL et Raphia (coupe de France de wargame Casus Belli/ FFJDS) pour les wargames. En plus de tout cela : initiations, démonstrations (certaines avec les créateurs des jeux), conférences-débats avec les professionnels du jeu de simulation, présence de nombreux dessinateurs et illustrateurs de jeux de rôle et auteurs de bande dessinée, projection de films vidéos en permanence. Pour de plus amples renseignements, voyez notre bulletin d'inscription en page 13 ou contactez les Joutes du Téméraire, Cercle des Elèves de l'ESSTIN, parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre Tél. : (16) 83.50.33.12.

La Roche-sur-Yon
8/11 novembre

Les personnes qui veulent se renseigner sur le **2e salon du Jeu et du Jouet de La Roche-sur-Yon** peuvent contacter l'ARLA, chez Philippe Batot, 7 impasse Jean Robic, 85000 La Roche-sur-Yon.

Le Mesnil St-Denis
16/17 novembre

Le club de jeu de rôle Oniros et le centre Loisirs et Culture organisent un **week-end consacré à Stephen King**. Il y aura des conférences, des films, des expositions et un tournoi de jeu de rôle. Contact : centre Loisirs et Culture, 4 av. du maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil St-Denis. Tél. : 34.61.99.30.

Limoges
23/24 novembre

Le **7e salon du jeu de Limoges** est organisé par la Guilde du Limousin et la Lune noire. Une des manifestations les plus renommées de France. Renseignements au (16) 55.34.54.23 entre 9 h et 12 h, 14 h et 19 h.

Paris
fin novembre

Le fanzine Autres Mondes, le club du lycée Camille Sée et la mairie du XVe arrondissement organisent la **Convention de Paris des Jeux de Simulation et de Réflexion**. Il y aura des démonstrations de jeux de plateau et de jeux de rôle, des éditeurs, des personnalités du jeu, des débats, un stand réservé aux jeunes auteurs et aux fanzines, des tournois de Diplomacy et de Zargos. Contactez Hicham au (1) 45.32.94.03 avant 19 h 30.

Compiègne
30 novembre/1er décembre

La **3e convention de la Guilde de Picardie** aura lieu au centre de rencontres de la Victoire de Compiègne. Au programme : rencontres, démonstrations de jeux de rôle, de jeux de plateau, de wargames et quelques tournois : jeu d'Histoire, Zargos, Formulé Dé, Blood Bowl, Footmania, Illuminati, et un jeu de rôle original. Renseignements : Guilde de Picardie, Sylvian Milstein, 6 place Gambetta, 60800 Crepy-en-Valois.

Côté JARDIN

Francfort
14/15 septembre

FRON 007 est une **convention de jeux de simulation** organisée par le Club 252 (jeux de rôle, grandeur-nature, peinture de figurines, jeux par correspondance, tournois de Blood Bowl et Space Hulk). On y parlera allemand mais aussi anglais. Cette année les invités d'honneur sont français : Croc et Zlika. Vous pourrez sans doute aussi y rencontrer Alexander Klesen, collaborateur de Casus Belli et rédacteur du futur supplément Shadowrun sur l'Allemagne. Contact : « 252 », c/o Martin Kliehm, In der Roemerstad 164, D-6000 Frankfurt am Main-50, Allemagne. Tél. : (49) 69. 57.45.79.

Dworp
20/22 septembre

C'est au site de la Fresnaye à Dworp, non loin de Bruxelles (Belgique), qu'aura lieu la **Première Foire des Jeux de Rôle Grandeur Nature**, avec la participation de Live Master, Images médiévales, Les Chevaliers du domaine de la Huguereye, la guilde des Fines Lames… On échangera ses expériences sur les divers systèmes de jeu et l'on pourra rencontrer des fabricants de matériel (Coup de mous, Guterg et Volstof, Armes Latex, etc.). Au programme : duels, tournois, concours de costumes et de maquillages. Il est conseillé de venir avec un costume médiéval-fantastique. Renseignements : 02/374.63.08 (Olivier Brunel) ou 071/41.17.85 (Jean-Louis Gosselin).
Les douze premiers lecteurs qui en feront la demande par écrit (Casus Belli rédaction, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris) recevront une entrée gratuite à la Foire.

Comblain
11/13 octobre

Tumultes, chapitre II, est un **grandeur-nature années 30**, entre Lovecraft et Scott Joplin. Contactez la guilde du Tumulus, grandeur-nature année 27, rue de la résistance, 83, B-4350 Remicourt, Belgique. Tél. : Manuel Servais au (019)/ 54.46.02.

Louvain-la-neuve
12 octobre

Le club Le Masque de Jade organise son deuxième **grandeur-nature médiéval-fantastique**, au bois de l'Auzelle. *La Nouvelle donne* est la suite de *La terre des loups*, GN organisé l'année dernière au bois des Rêves d'Ottignies. Contactez le MdJ au 10 avenue du 13e tirailleurs, 1300 Limal (Wavre), Belgique. Tél. : Olivier au 010/22.56.16.

Louvain-la-neuve/ Namur
2 novembre

Le club Le Masque de Jade organise *Apocalypse now*, un **grandeur-nature James Bond** entre les villes de Louvain-la-neuve et Namur. Contactez le MdJ au 10 avenue du 13e tirailleurs, 1300 Limal (Wavre), Belgique. Tél. : Olivier au 010/22.56.16.

Embourg
9/11 novembre

La guilde des Fines Lames organise sa **8e convention nationale**. Le 9 : tournois AD&D et jeu de rôle 1900. Le 10 : Diplomacy, Civilisation, **tournoi officiel Zargos** (coeff. 3), Full Metal Planète et Raphia, vente aux enchères. Le 11 : suite du tournoi de Diplomacy, joutes médiévales. Tous les jours : parties libres de jeux de rôle, de jeux de plateau et de wargames. Renseignements : ASBL GDFL, avenue du Parc 12, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : (19-32)(0)41/65.69.83.

Montréal
10/11 novembre

L'Association Québécoise des Joueurs de Simulation organise *Provocation 91*, une **convention sur tous les jeux de simulation**, qui aura lieu à l'école John F. Kennedy, 3030 Villeray, Montréal, Québec. Renseignements auprès de Provocation 91, C.P. 63 succ. M, Montréal, Québec, H1V 3L6. Ou appelez Christine au (514) 596-0115.

Liège
11/13 novembre

Mach die Spülh ! organise son **9e rendez-vous international de jeux de simulation**. Au programme : jeux de plateau, wargames, et partie géante des Aigles. Adresse : MJT, rue Dousset 5, 4000 Liège, Belgique. Renseignements : Alain Henry, avenue Télémaque 54, 1190 Bruxelles. Tél. : (02) 345.40.66. ◆

Prochain numéro : 14 novembre.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 20 octobre.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas ! Utilisez les élâns pôstö ! Nø Fönøtôn !

Championnat de France de

ZARGOS

avec le concours de CASUS BELLI

et de la Fédération Française de Jeux de Diplomatie et de Stratégie

Les news

Ça décoiffe au sommet du classement! A PARIS, lors de la Rencontre Multijeux au Lycée Fénelon, 60 joueurs chevronnés se sont partagés la salle avec leurs confrères diplomates. Victoire de Cyrille-André MARTIN, venu spécialement de Suisse, devant Dominique COSTE, Jérome CHARLES et Ludovic THOMAS, un jeune Nantais qui participait pour la première fois à un tournoi. A TOULON, le tournoi France Sud Open a vu s'affronter près de 90 joueurs en trois jours. Super ambiance grâce à Sophie et Christophe, animateurs de choc! Le dimanche, 9 tables de Zargos occupaient tout un rempart du fort Faron. A COMMERCY, 48 heures non stop pour trente joueurs acharnés, avec la participation remarquée de Xavier JACUS. Gaël DAVID remporte le tournoi devant Jérôme CHARLES et Francis IMBERTIE (merci à Louis-Xavier pour l'arbitrage!). Les 5 meilleurs se sont vus offrir leur inscription au championnat. Parmi les 16 équipes qui ont rejoint la planète Zargos, on trouve en tête le club GAME CONCARNEAU, le TRIPLE SIX et VILLEJUIF GAMES. A suivre...

Les 99 premiers

Classement au 1er août 1991.
Le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de parties qui ont servi de base pour l'attribution des points.

1. Jérôme CHARLES (10)	492	34. Olivier FRANÇAIS (6)	95	67. Benoît DELIGNERIS (1)	40
2. José A-PHOK (10)	460	35. Steeve BOUAMBA (5)	92	67. Antoine THEYSSET (1)	40
3. Cyrille-A. MARTIN (10)	396	36. Ludovic HERITIER (4)	90	69. Eric LE BOULANGER (2)	40
4. Frank AUBRY (9)	343	37. Yannick BRET (2)	84	70. Pierre-A. GERMAIN (3)	39
5. Christian PUJOL (10)	268	38. Patrick EHRMANN (4)	84	71. Jean-B. BONINI (2)	35
6. Joëlle AMADO (10)	262	39. Julien LEPREVOST (2)	80	72. Loïc MONFORT (4)	34
6. Laurent DUMAS (10)	262	40. Stéphane ROBIN (6)	80	73. Frédéric FARGUES (4)	33
8. Ludovic THOMAS (10)	243	41. Olivier LE BRUN (2)	78	73. Jean-M. LE BOUCH (4)	33
9. Joris BEDEAU (7)	241	42. Michel POUPART (7)	78	75. Laurent GUERCHE (1)	32
10. Fabrice DROUIN (9)	236	43. Emmanuel DAVIET (4)	72	76. Christèle PROST (1)	32
11. Louis-Xav. MASSET (10)	234	44. Valérie HUBERT (5)	71	77. Guillaume LE CALVE (3)	32
12. Alain DAVID (10)	232	45. Hervé BEYON (4)	70	78. Yann LAHAD (4)	31
13. Olivier BERTEIL (9)	219	46. Martin STIM-POPPER (6)	66	79. Frédéric DUWAVRAN (1)	30
14. Rachid MEKAOUI (7)	218	47. Yves DUFRESNOIS (2)	64	80. Claude DALLOZ (2)	30
15. Dominique COSTE (9)	181	48. Cédric LIBBRECHT (4)	64	80. Emmanuel PERRIGNON (2)	30
16. Jean-L. TRAMBOUZE (7)	177	49. Leï SAARLAINEN (4)	63	82. Ronan CARION (4)	30
17. Boris PAULY (8)	175	50. Olivier FISE (2)	60	83. Patrice HEINEMANN (3)	28
18. Laurent BURTIN (9)	166	51. François MARTINI (3)	58	84. Patrick LE BRETON (2)	27
19. Christophe BRANCHU (5)	160	52. Patrick DEGEMBRE (4)	58	84. Philippe LHOMME (2)	27
20. Patrick MAUBANS (7)	158	53. Florence NEVEU (3)	57	86. Frédéric DEFOIVE (3)	25
21. Stéphane DUMONT (10)	154	54. Hervé GUILLON (4)	57	87. Jean-P CHARDOUSSE (1)	24
22. Laurent BASCOU (7)	149	55. Yves BONGIASCA (3)	56	88. David ALLAIGRE (2)	21
23. Gaël DAVID (4)	135	56. Sébastien REISTER (6)	55	89. Philippe CASTETS (1)	20
24. Yann SALAÜN (7)	132	57. Thierry BARTHELEMY (5)	54	89. Didier MONIN (1)	20
25. Dominique LEPRINCE (4)	130	58. Emmanuel JOCHUN (3)	53	89. Rémi OGER (1)	20
26. Eric ALEXIS (5)	126	59. Patrick BONNET (7)	52	92. Fabrice ABRAN (2)	18
27. Christelle DIJOUX (4)	118	60. Emmanuel QUENEZ (2)	49	92. Frédéric LENOIR (2)	18
28. Erwan MONNIER (3)	114	61. Nicolas PETROWICH (2)	48	92. Romain MOSSE (2)	18
29. Patrick PIOU (3)	111	62. Pierre-E. LORENCEAU (3)	48	95. Erwann MANSON (3)	18
30. Fabrice LORENCEAU (4)	111	62. Sébastien RODRIGUEZ (3)	48	96. Illia RACUNICA (4)	18
31. Joël COSTE (9)	107	64. Patrick GALLAND (2)	47	97. Jean-P. BRANCATO (1)	16
32. Romain NOUAILLE (4)	102	65. Jean-Pierre RUSCICA (3)	42	98. Christophe BASTIAN (2)	16
32. Francis IMBERTIE (4)	102	66. Benoît RICHARD (6)	41	98. Arnaud JOLLY (2)	16

Les prochains tournois

Ils bénéficient tous du coef. 3

VILLENEUVE D'ASCQ (59): 28/29 septembre. En association avec le LCR "Les Chaumières" et la FFJDS. Contact Bodgan Gelles tél. 20 47 41 31. ARNOUVILLE (78): 6 octobre. Les Loups de l'Apocalypse. Contact J-F Doussain tél. 30 93 99 39. Egalement en octobre, ODYSSEA à MARSEILLE et le samedi 26: Tournoi/ Bal costumé à PARIS (nous contacter). NANCY: 9-11 novembre. Les Joutes du Téméraire. Contact Xavier Laurent tél. 83 50 33 33. PARIS: 14-15 décembre. SUPER TOURNOI (coef. 5) avec 25 000F de lots à gagner! Nous contacter.

Inscrivez-vous !

Le championnat est permanent. L'inscription annuelle est de 50F et donne droit à participer à prix réduit à tous les tournois régionaux. Chaque participant reçoit un Pin's ZARGOS et un bon de réduction pour l'achat d'un jeu. Les équipes de 6 joueurs qui s'inscrivent reçoivent un jeu gratuit et peuvent concourir au Trophée de la meilleure équipe lors du Super Tournoi de décembre (1M3 de jeux à gagner!). Le classement national est basé sur les dix meilleures parties effectuées dans les 12 derniers mois. Chaque partie reçoit un coefficient de points suivant qu'elle se déroule dans un cadre privé (coef.1), au sein d'une équipe homologuée (coef.2) ou dans un tournoi régional (coef.3). Pour s'inscrire, il suffit d'envoyer un chèque de 50F à l'ordre du Championnat de France de Zargos avec vos nom, prénom et adresse à:

EUROGAMES EDITIONS, Bois-le-Roi, 10160 BERULLE

Vous pouvez également contacter Marc LEFEVRE ou Christophe PROST au



(1) 43 58 73 17

Debriefing

Faits marquants &

SOUS LE SOLEIL DE TOULON

FSO 91

Malgré l'ampleur toujours plus imposante de la manifestation, le France Sud Open 91 réservait pour ses vieux habitués son lot de surprises.
A côté des traditionnels semi-réels, l'ambiance était montée d'un cran avec l'arrivée du paint ball, qui peut s'exprimer dans un décor idéal au milieu des ruines de fortins qui entourent le fort Faron lui-même. Toutefois, si des parties de jeu du Drapeau, très encadrées, initiaient des dizaines de participants, des parties plus informelles opposaient Croc et ses amis à des joueurs venus de Marseille. Bien à l'abri dans les salles ombragées, on pouvait faire d'intéressantes rencontres. Ici, Patrice Garcia exposait ses planches de BD et dédicaçait ses albums (*Allande*). Là, dans la tradition du FSO, l'auteur de *La méthode du Dr Chestel* présentait son jeu, encore inédit pour quelques jours (voir les Têtes d'Affiche). Ici encore on peignait des figurines contre la montre. Là enfin, surprise, un groupe d'Anglais présentait un large échantillon des meilleurs créateurs britanniques en matière d'armes en latex. Si nous réussissons un bon score en Convaincre, ils nous livreront peut-être leurs secrets pour un prochain guide de Casus. Mais ceci est une autre histoire...
Dans une salle surchauffée malgré un ventilateur très bogartien, des équipes de typistes géraient sur un logiciel développé spécialement la répartition intelligente de près de 500 concurrents aux diverses compétitions. Et, chapeau, cela marchait!
Mais un succès beaucoup plus discret de la manifestation est d'avoir obtenu l'approbation et même l'aide du Conseil général de la région. Ceux qui ont suivi les démêlés de certains organisateurs de conventions de jeu avec des responsables d'établissement ou municipaux se réjouiront qu'il soit désormais difficile d'interdire sans arguments un type de rencontre qui, un peu plus loin, se déroule sans anicroche et avec la bénédiction des instances régionales et ministérielles...
P.S. Si le FSO, du programme à l'animation en passant par l'informatique, est le travail d'une équipe d'ailleurs nombreuse, saluons celle qui assuma, à bout de bras, la tâche lourde d'assurer l'accueil : Eliane Belli (une parente de notre Annabella ?).



Désormais, pour soigner certaines folies, inutile de s'allonger sur un divan, il suffit de s'installer à une table où l'on joue à La méthode du Dr Chestel. Photo D. Guiserix

DIPLO, LE RETOUR AUX SOURCES

Première coupe de France de Diplomacy

Organisée par la FFJDS, la 1ère coupe de France de Diplomacy s'est déroulée les 28, 29 et 30 juin derniers au lycée Fénelon à Paris. Son classement final est :
1er : Samy Malki
2e : Vénios Angelopoulos (Grèce)
3e : Sylvian Perez
Puis Pascal Montagna (4e), Eric Marchand (5e), Moï Fink (6e, USA), Denis Serrano (7e), Henri Flottes de Pouzols (7e), Sébastien Scherr (7e), Hervé Roche (7e), Hervé Denis (11e), Bruno-André Giraudon (12e), Erwan Sbaï (13e), Patrick Cau (13e), Laurent Paigne (13e), Martin Burgdorf (14e, Allemagne), Philippe Castets (17e), Florence Hervo (18e), Jean-Louis Delattre (18e, Belgique), Benoit Clergeot (20e), Nico-



Après le défilé de costumes, quelques participants improvisèrent une démonstration plus musclée. Photo D. Guiserix

initiatives du bimestre

las Pilartz (20e, Grande-Bretagne), Vincent Nore (20e), Boris Lacroix (23e), Sylvain Marie (24e), Xavier Sartoris (25e), Bruno Berken (26e, Belgique). Au total, il y eut 89 joueurs, pour 24 parties.
Sami Malki remporte donc la 1ère coupe de France, pour sa seconde participation à une manifestation nationale. Notons enfin le retour au premier plan du doyen des joueurs, Vénios Angelopoulos, le mathématicien grec, ainsi que la participation de trois joueuses (un record !).
On a aussi bataillé sur de nombreux autres jeux (Full Metal Planète, Warlords, Civilisation, Rencontre Cosmique, Formule Dé...). Le tournoi de Zargos s'est terminé par la victoire de « Timbre Poste ». Autres prouesses : deux campagnes de World in Flames et Empires in Arms se sont déroulées sur toute la convention, organisées par le fanzine Trahison !. L'initiative est à renouveler.



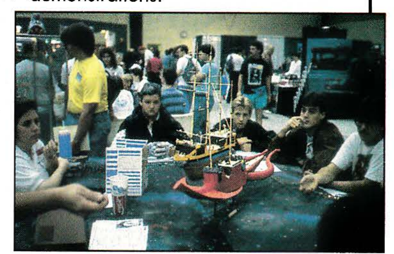
De gauche à droite : Vénios Angelopoulos (Grec, doyen des diplomates, 2e), Samy Malki (1er vainqueur de la Coupe), Sylvain Perez (3e) et les trois diplomates féminines dont c'était la première coupe : Florence Hervo, Élise Brun, Laurence Bluet. Photo E Blanchot

Nouvelles Du Monde

UN AUTRE MONDE

GEN CON 91

Milwaukee est la capitale fédérale du Wisconsin, et possède trois titres de gloire. C'est tout d'abord une des plus grosses concentrations de brasseries des USA (plus d'une trentaine, mais en dehors de la ville), on y a tourné les poursuites de voitures des *Blues Brothers* (en faisant croire aux spectateurs qu'il s'agissait de Chicago) et c'est la ville de *Happy Days* (*Les jours heureux*) dont on fait visiter les lieux du tournage bien qu'il ne subsiste plus rien après l'incendie qui a détruit jusqu'au restaurant *Chez Arnold*). Depuis peu, Milwaukee s'enorgueillit d'avoir un tueur psychopathe blond aux yeux bleus qui a tué une quinzaine de Noirs homosexuels. Dans un dépliant touristique, vous apprendrez que la ville est très connue pour son carnaval français et son festival celte irlandais (une semaine à chaque fois). En épluchant les événements du mois d'août, entre la fête du Lac et les Celtes, vers le 8, vous trouverez les courses de « Big Foot » (des jeeps avec des roues géantes). Mais de Gen Con, la plus grande convention mondiale de jeux de rôle (et de wargame, oups, désolé Laurent !), nenni.
Pourtant, dès le 7 août au soir, dans le hall d'entrée du MECCA (le palais des congrès et spectacles de Milwaukee) une file ordonnée et nombreuse attendait d'acheter les tickets qui lui permettra de participer aux diverses parties qui commenceront le lendemain, et ce durant quatre jours. On paye pour visiter, mais aussi pour s'inscrire aux parties (rôle, plateau, wargame). Chacun, dûment badgé, peut alors se promener et savoir à qui il a à faire. Il y a les badges verts (exposants), rouges (TSR et organisation), bleus (joueurs), jaunes (meneurs de jeu), bleu clair (volontaires à l'aide de l'organisation) et violets (artistes, c'est-à-dire illustrateurs ou écrivains). Cet aspect Big Brother est compensé par l'immense avantage de savoir que vous parlez avec la charmante Lisa Smiley de l'Ontario, et que le grand baraqué derrière qui vous regarde d'un drôle d'air est John Killfrog aussi de l'Ontario.
Le fait de payer environ 300 F (pour les quatre jours, avec quelques parties comprises) et de venir souvent de très loin (ce qui fait que l'on paye plus cher l'hébergement que la convention) induit une moyenne d'âge plus élevée que celle de nos conventions. Elle se situe vers la vingtaine d'années, avec un grand nombre de couples, et pas mal de quadragénaires aussi bien rôlistes que wargameurs. Le principe de l'inscription à l'avance permet également de planifier les parties et de savoir quelle capacité d'accueil prévoir. Cette année, il y a eu entre 14 et 18000 visiteurs (dont 5 % ne font « que » visiter, les autres jouent en plus).
Avant donc que la Gen Con ne commence officiellement, la RPGA (Role Playing Gamers Association) tenait sa grande réunion annuelle publique dans l'un des salons privés de l'hôtel Hyatt Regency. Quelques six cents personnes se bousculaient pour entendre les dernières nouvelles et discuter de l'ordre du jour. Car cette association, à l'origine essentiellement composée de fans d'AD&D, regroupe maintenant des joueurs fort divers, venant de tous les pays anglophones, et participe activement à l'organisation de la Gen Con. Elle se charge des tournois et dispose de ses propres structures d'inscription, d'avantages pour ses membres, etc. Le premier point soulevé concernait les problèmes informatiques : les joueurs n'avaient pas reçu le décompte exact de leurs points de maître de jeu ou de joueur. Hé oui ! Vous l'avez entendu comme moi, des points ! Tous les tournois organisés par cette association sont l'occasion de gagner des points afin de savoir qui est le meilleur joueur de l'Indiana, du Nevada, etc. Et pourquoi pas des États-Unis (et donc, de l'Univers !) ? L'esprit du jeu de rôle est parfois bien différent des deux côtés de l'Atlantique. Mais il ne faut pas faire de généralités, j'ai rencontré un tas de joueurs aimables, intelligents et qui faisaient du role-playing sans s'occuper des XP.
Un exemple frappant : dans le catalogue de la Gen Con, toutes les parties de jeu sont décrites, avec la durée, le niveau, le jeu, les modalités d'inscription. La moyenne de prix d'une partie est de 2 $, quand elle n'est pas gratuite. L'une des parties proposées permettait de faire une bonne action, les 5 $ d'inscription étant reversés à l'hôpital pour enfants du Wisconsin. La partie était ouverte à tous, mais les personnages membres de la RPGA recevaient le double de points d'expérience.
Enfin, le 8 à 8 heures du matin, la Gen Con ouvre ses portes. Les salles de jeu se remplissent. Ce sont des hangars immenses, faits d'allées où des rideaux en créneaux séparent les tables les unes des autres. Isolation principalement visuelle, mais qui atténue quand même aussi un peu les sons. Dans la salle des wargameurs, les tables de figurines sont bien sûr exposées aux yeux de tous. Dans les couloirs, les joueurs se regroupent pour occuper les tables disséminées un peu partout pour les parties libres. Une ludothèque extrêmement bien fournie permet de louer un nombre impressionnant de wargames et jeux de plateau.
À 10 heures, c'est l'ouverture du hall des éditeurs. Bien qu'il y ait une grande affluence, il n'y aura pas les immenses attroupements que l'on voit chez nous à la Foire de Paris, ou même au salon de la Maquette. Quant aux stands, ils sont bien plus simples et austères que ceux de notre salon des Jeux de Réflexion. Et ne soyons pas modestes, le stand Casus Belli (version 91) aurait été l'une des attractions s'il avait été montré là-bas. Comme un bon touriste, je me suis promené de stand en stand, glanant quelques renseignements, parlant des nouveautés, du jeu en général. Mais la plupart des éditeurs sont là avant tout pour vendre, et ils ont rarement plus de cinq minutes à vous accorder (sauf si vous achetez bien sûr).
Le stand TSR est le plus grand, bien entendu, puisque cette société organise la Gen Con. L'accueil y est aimable et on vous propose un très grand nombre de démonstrations.



Eh ! non, les vaisseaux de SpellJammer ne sont pas du pur délire ! Puisque leurs maquettes existent « pour de vrai ». Photo P. Rosenthal

Les plus suivies étaient celles de *SpellJammer*, où les joueurs pouvaient découvrir les maquettes des vaisseaux de l'espace éthéré. J'ai aussi remarqué, et c'est propre à de nombreux éditeurs, la place désormais très importante accordée aux romans basés sur les univers de jeux de rôle. Il y a rarement des séances de dédicaces d'auteurs de jeu, mais on annonce sans arrêt la présence de l'écrivain de la trilogie de... sur le jeu... Phénomène assez naturel somme toute. Si vous vous promenez dans une ville comme Milwaukee (l'équivalent du Havre, de Clermont-Ferrand ou de Toulouse) vous aurez toutes les difficultés à trouver ne serait-ce qu'une boîte de base de D&D. Par contre, de nombreuses librairies vous proposeront les romans *DragonLance*, *Dark Conspiracy*, *Shadowrun* ou *Torg*. ☞

Day of Week at the top of each page. **THURSDAY, AUGUST 9**

Time Slot and Military Time. (Full slots are listed first, then half-slots follow) → **Slot 01 0800 to 1145**

Game Category listed alphabetically. (see the 6-digit numbers) → **• • ROLE-PLAYING GAMES • •**

Game Rules listed alphabetically. → **AD&D® Game by TSR, Inc.**

Event Title listed alphabetically following Game Rules. → **FlufflyQuest** 400318 — REGISTER BY: Event Title & Number

Type of event: 1 Rd - Single Round, 2 Rd - Two-round, 3 Rd - Three-Round; T(ournament), S(eminar), D(emonstration) → Type: 2 Rd Exp: S Cost: $2:00 ← Event Fee; Experience Level Required: N-Novice, I-Intermediate, S-Skilled.

Event Description. → "The Last FluffyQuest" When death knocks at the doghouse door, even Fluffy must answer. Can you race against time and bad puns to save Penny's precious pet?BW Rick Reid/GM ← Judge Name

Special Note: BW -- Beginners Welcome, BC -- Bring Your Own Characters, BG -- Bring Your Own Game, BF -- Bring Your Own Figures

Also runs: 02, 04, 06
Final: 07, C08 ← Additional Time Slots following this event when it also runs in, including C(ontinuing), S(emifinal), and F(inal) rounds.

Dans le catalogue, toutes les informations sur les séances de jeu sont codifiées.



Non, ce ne sont pas des participants à un grandeur-nature, mais les vendeurs d'un stand de bijoux « fantasy ».
Photo P. Rosenthal

Sur les stands Steve Jackson Games ou White Wolf, il était également possible de participer à des démonstrations. L'auteur de *Gurps Swachbucklers* proposait une partie un peu « folle » où les personnages devaient subir une cure spéciale pour guérir de leurs phobies. Le thème de la folie serait-il à la mode puisqu'en France, *La méthode du Docteur Chestel* vient de paraître (les joueurs sont des infirmiers soignant des fous) et que c'est le thème d'*Histoire de Fou* (un jeu en cours de test de Denis Gerfaud, où les personnages fous dérivent dans des univers a-normaux). La gamme Gurps se porte bien, avec des suppléments à paraître sans cesse plus nombreux et... bientôt des romans et BD sur des univers Gurps. Quant au stand White Wolf, c'était un des plus originaux, vert sombre, avec un petit cercueil où le chaland pouvait prendre des dents de vampire en plastique. Le T-shirt du jeu de rôle *Vampire* (voir Têtes d'Affiche), dessiné par Timothy Bradstreet, partait comme des petits pains. Plus on le voyait porté, plus les gens voulaient l'acheter.

Le stand Fasa, comme chaque année, regorgeait de maquettes superbes. On pouvait y jouer par groupe de quatre à une version informatisée de Battletech. Une vidéo défilant en continu montrait l'univers de *Shadowrun*. Les costumes et le look des figurants étaient impressionnants, que ce soit la deckeuse aux yeux d'acier, la blonde elfe batcave super craquante ou l'ork brute à souhait.

Les images de la Matrice donnaient vraiment envie d'y aller et d'acheter aussitôt *Virtual Realities*. Dommage qu'à un moment les « comédiens » essayent de parler et de jouer. Ils étaient plus mauvais que des débutants en grandeur-nature (ou des acteurs de films vidéo-gags familiaux passant le dimanche à la télé). Las !

Les fans de *Jorune* seront heureux d'apprendre que leur jeu n'est pas mort. Son absence de deux ans était due à la préparation d'un jeu informatique à paraître chez SSI en 1992. D'abord sur IBM, puis sur Amiga. La qualité graphique en est impressionnante, digne de celle de la boîte de jeu. Quant au jeu de rôle en lui-même, il va être réédité en milieu d'année prochaine sous forme de livre, et publié chez Chessex.

Quelques Australiens venaient de leur lointaine contrée pour proposer leurs créations. J'ai remarqué *Project Morpheus* (un jeu onirique d'univers parallèles), *Albedo* (du space opera où les personnages sont des animaux humanoïdes) et *Rüs* (la Russie au Xe siècle). Tous ne sont pas récents mais les Australiens espèrent beaucoup du marché américain.

Bien sûr, je pourrais encore parler de Chaosium, ICE, GDW, Mayfair, R. Talsorian Games, etc., il y en aurait pour plusieurs pages. Vous trouverez de toute façon les informations dans notre rubrique Météo ludique, et dans vos boutiques favorites, bientôt. Mais la Gen Con c'est aussi des petits éditeurs en pagaille. On trouve plus d'une vingtaine de jeux faits de façon plus ou moins professionnelle (ou artisanale, suivant le point de vue). Il y a *NightLife*, entre le *Prédateurs* français et le *Dark Conspiracy* américain. *So you wanna be a rock star*, pour les fans qui veulent être Mick Jagger à la place de David Bowie. *Battlelords* si vous aimez la baston dans les étoiles, à peine moins violent que *Whog Shrog*. Etc.

Le wargameur n'est pas oublié, car même si tous les éditeurs ne sont pas là, de nombreux stands proposent à la vente tous les jeux, et le nombre de joueurs présents permet d'échanger idées, conseils et adresses pour continuer à jouer le reste de l'année.

Enfin, la dernière catégorie de stands, très nombreux et très fréquentés, est celle du « para » jeu de rôle. Que vous vouliez des affiches dédicacés d'Elmore, des dragons en peluche à poser sur l'épaule, des autocollants proclamant que vous regardez Max Headroom, des dés de toutes tailles, des T-shirts babas, SF ou hard rock, ou des bijoux pour orner le nombril de votre petite amie, cette convention est pour vous.

En différé de Milwaukee, votre envoyé normal Pierre Rosenthal.

Timothy Bradstreet, illustrateur au style « photographique ». L'étoile montante dans ce milieu du jeu.
Photo P. Rosenthal

Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy
avec le soutien de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation

LES JOUTES DU TEMERAIRE	9-10-11 NOVEMBRE 1991 PALAIS DES CONGRES NANCY	QUATRIEME CONVENTION NATIONALE DE JEUX DE SIMULATION

BULLETIN D'INSCRIPTION

NOM : .... PRENOM : .... AGE : ....
ADRESSE : ....
.... TELEPHONE : ....
NOM et ADRESSE du CLUB (S'il y a lieu) : ....
....

ESSTIN NANCY

Dimanche 10 de 21h à 6h
Coupe de France **STORMBRINGER**
☐ Joueur ☐ Maître
Supplément de 10 frcs pour ce tournoi

Samedi 9 de 20h à 4h
MAGNA VERITAS ☐ ☐ Joueur
RUNEQUEST ☐
JAMES BOND ☐ ☐ Maître

Dimanche 10 de 13h30 à 20h
MALEFICES ☐ ☐ Joueur
GYBERPUNK ☐
J.R.T.M. ☐ ☐ Maître

Dimanche 10 à 10h et Lundi 11 à 10h
Championnat de France (Coef 3)
ZARGO's LORD ☐
Réduction de 10 frs pour ce tournoi

Dimanche 10 à 10h et Lundi 11 à 11h
Selectif au Championnat de France:
BLOOD BOWL ☐
Tournoi aller-retour:
ASL ☐
Championnat FFJDS:
CIVILISATION ☐
RAPHIA ☐
DIPLOMACY ☐

Dimanche 10 à 14h et Lundi 11 à 10h
Tournois Jeux de Plateaux
EXCALIBURE, FORMULE DE, ROI ARTHUR, FULL METAL PLANETE
inscription sur place 30 frcs
(5 frcs de réduction pour les membres de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation)
participation éventuelle ☐

☐ 1 tournoi 45 frcs
☐ 2 tournois 70 frcs
☐ 3 tournois 90 frcs

5 frcs de réduction par tournoi pour les membres de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation
Réglement libellé C.E. ESSTIN

Pour dormir
Apportez un sac de couchage

DATE LIMITE D'INSCRIPTION
Dimanche 03 novembre minuit

Inscription possible dans les magasins EXCALIBUR

☐ **Billet SNCF -20%**

NANCY Fait Son Rôle

CASSNER 91

A photocopier et/ou renvoyer à : C.E. ESSTIN - Parc Robert Bentz - 54 500 VANDOEUVRE - tél. 83.50.33.33

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

La minute philosophique du professeur Casus

Lors de son noviciat, saint Thomas d'Aquin, en raison de sa corpulence (c'était un « bon gros ») était le souffre-douleur des autres moines novices. Un jour l'un d'eux dit à Thomas : « Va voir dehors, un âne vole dans le ciel. » Thomas sort, suivi par les moines qui se gaussent aussitôt de lui. Thomas répond alors : « Je pensais simplement qu'il était moins improbable pour un âne de voler que pour un vrai moine de mentir. »



Eurogames

• Le premier set d'une série de décors 3D et de figurines médiévales 15 mm (prévue pour les gammes Cry Havoc et Dragon Noir) est disponible. C'est **le village médiéval** (5 maisons vendues séparément). Suivront **le moulin** (Dragon Noir), **l'abbaye** (Viking), **la tour de guet** (Viking). Puis début 92, **le château** de Siège en kit, ainsi que trois coffrets de personnages 15 mm en plomb : les chevaliers, les hommes d'armes, les paysans et marchands.

• **Moskva**, **Karkov** et **Rostov** sont prévus pour début octobre.

• En raison du déménagement d'Eurogames, les jeux **Dragon Noir 2** et **Port Fortifié** (Viking/Croisade/Siège avec un livret de scénarios) sortiront fin octobre.

Flamberge

• Ralentissement des activités de Flamberge pour le moment. Si tout va bien, la **traduction d'Ars Magica** devrait paraître pour Noël.

FLEO

• **La Valise bleue**, le premier supplément pour le jeu Mercenaires est sorti. Voir l'Epreuve du Feu page 38.

Hexagonal

• **Aux portes du Mordor** est un module pour JRTM.

• Le numéro 1 du magazine **Dragon** devrait être en kiosque.

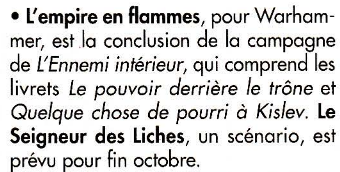
Hurlements

• Suite à la disparition des éditions Dragon Radieux, Hurlements est désormais entre les mains de ses auteurs. Sa diffusion sera néanmoins assurée par Idéojeux. Au programme donc : **Hurlelune 4**, un recueil de scénarios, pour fin novembre. Et **Hurlelune 5**, une campagne et des aides de jeu, pour février. Hurlelune 4 sera disponible en tirage de tête limité. Pour tout renseignement à ce sujet, écrire à Valérie & Jean-Luc Bizien, EPM Les cormorans, av. Flandres-Dunkerque, 14000 Caen.

Jeux Descartes

• Enfin, **Le supplément aux règles pour Star Wars** est disponible (voir Têtes d'Affiche).

• La **deuxième édition de Blood Bowl** en VF est disponible. Un maximum de matériel avec un terrain en volume, des figurines en plastique. Les Stars de Blood Bowl et le Supplément aux règles de Blood Bowl (deux livrets de 80 pages) devraient suivre en novembre.



• **L'empire en flammes**, pour Warhammer, est la conclusion de la campagne de *L'Ennemi intérieur*, qui comprend les livrets *Le pouvoir derrière le trône* et *Quelque chose de pourri à Kislev*. **Le Seigneur des Liches**, un scénario, est prévu pour fin octobre.

• **Les demeures de l'épouvante** est un recueil de cinq aventures pour l'Appel de Cthulhu années 20.

• Pour *Simulacres* : **SangDragon**, le jeu médiéval-fantastique prend de plus en plus de retard, **Animonde** est en préparation mais **Capitaine Vaudou** (voir Têtes d'Affiche) est sorti.

Le Gall

• **Cyborgs** est un jeu de rôle édité à compte d'auteur par un jeune Brestois et décrit la ville bretonne en 2020, ambiance cyberpunk bien réussie. Ce jeu fait 76 pages A5 tapées à la machine. Son prix : 26 F (port compris). Adresse : Jérémy Le Gall, 2 rue Fontaine-Margot, les Keranroux, BP 52, 29278 Brest Cedex.

Les Presses du Midi

• **La méthode du Docteur Chestel** est un nouveau jeu de rôle (voir Têtes d'Affiche).

• Un nouvel **Anashiva Reahna** (pour Empires & Dynasties) devrait paraître sous peu.

Oriflam

• Un **nouvel écran pour RuneQuest** est paru, ainsi qu'un recueil : **Les ruines hantées**. Dans ce livret de 48 pages, vous trouverez la description complète d'un clan troll, les Sazdorfs.

• Le **quatrième édition de Stormbringer** devrait paraître en version française.

• **Chrome**, pour Cyberpunk, est prévu pour octobre.

• **Elder Secret** (RQ) et **La Kamarg** (Hawkmoon) sont repoussés à Noël.

• **Pendragon** est prévu dans le courant 1992.

Siroz Productions

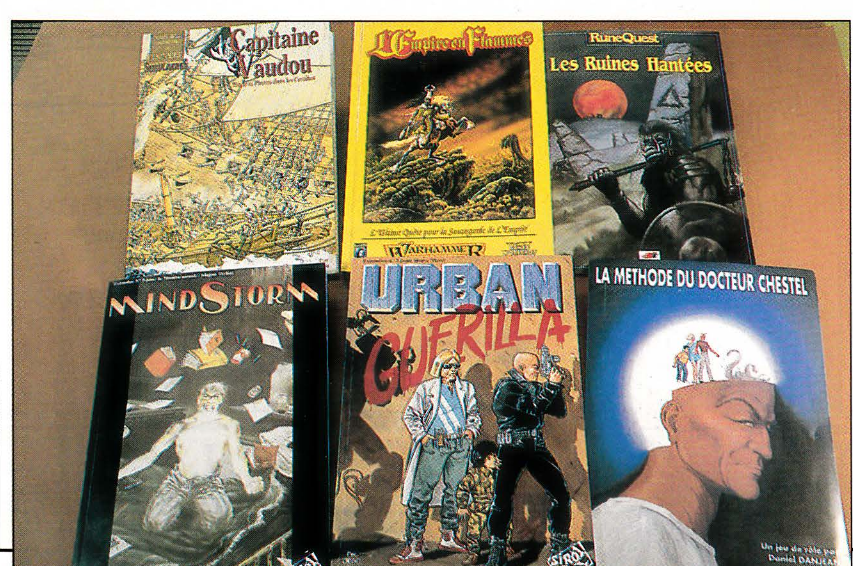
• **Plasma**, le magazine des jeux Siroz, arrête sa parution.

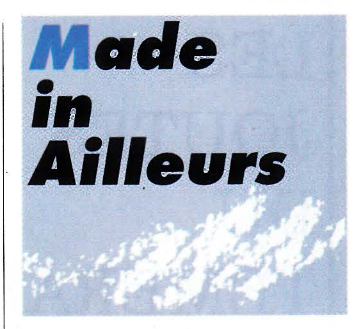
• **Urban guérilla**, pour Heavy Metal, est disponible. C'est un livret de 78 pages contenant une grande campagne en dix étapes. Plus plein de petits bonus (matos, conseils, etc.).

• **Le Guide des Véhicules** est un recueil de 64 p. pour Car Wars, à paraître fin septembre.

• Un **nouvel écran pour INS/MV** est prévu, avec un nouveau scénario de 16 pages.

• Le nouveau jeu de rôle de Croc sortira fin novembre.
Son nom : **Bloodlust**.
Son thème : l'heroic fantasy sombre.
Sa couverture : (chut ! c'est un secret !).





Avalon Hill

• **Tales of the Floating Vagabond** est le premier jeu de rôle fait directement par Avalon Hill. C'est un jeu de space opera humoristique où les joueurs incarnent des aliens qui viennent se prendre une cuite dans le bar galactique du Floating Vagabond.

Chaosium

• **Savage Mountains** est un gros recueil de quatre scénarios pour Pendragon, au background très complet.

• **Horror on the Orient Express** est une très grande campagne pour l'Appel de Cthulhu années 20. Elle suit bien sûr le trajet de ce train mythique à travers toute l'Europe. La boîte contient une quantité impressionnante d'aides de jeu. À mettre en parallèle avec l'excellentissime Masques de Nyarlathotep.



Columbia Games

• **Lionheart** est une tentative intéressante. C'est un livret de 112 pages plus une carte en couleur qui décrit l'Angleterre au temps de Richard Cœur de Lion (fin du XIIe siècle). Tout y est historique, il n'y a aucun conseil pour les jeux de rôle.

FASA

• Pour Shadowrun : **The London sourcebook** est disponible (voir Têtes d'Affiche).

• Pour BattleTech : **MechWarriors, la deuxième édition** du jeu de rôle (tenant compte de l'invasion de 3050) est disponible sous la forme d'un livret de 168 pages.

Flying Buffalo

• **CityBook V, Sideshow**, est une aide de jeu de 96 pages décrivant 19 lieux citadins tenus ou habités par des non-humains, dans un univers médiéval-fantastique.

GDW

• **Dark Conspiracy** est paru (voir Têtes d'affiche), ainsi que **A Gathering Evil**,



un roman situé dans ce même univers, écrit par Michael Stackpole. **Heart of Darkness**, le premier module, doit paraître sous peu.

• **Nato combat vehicule hand book** est disponible.

• **Gulf War Fact book** donne toutes les données techniques et militaires sur la guerre du Golfe. Un livre sur l'Histoire proche, et une vision de wargameurs originale par rapport à celle des journalistes et des militaires.

ICE

• **Chicago Arcology**, pour Cyberspace, est un sourcebook de 206 pages sur la capitale de l'Illinois. Bien présenté avec une grande carte en couleur. Et surtout, très peu de caractéristiques de jeu, ce qui rend ce supplément utilisable avec n'importe quel autre jeu cyberpunk.

• **Minas Ithil** décrit la fameuse cité du Seigneur des Anneaux, en 124 pages plus une grande carte en couleur.

Leading Edge

• **Aliens** est le jeu de rôle vous permettant d'incarner un (ou une) marine de l'espace musclé(e) luttant contre ces affreuses bestioles. Les 150 pages du livret à couverture souple contiennent de nombreuses photos et la quasi-intégralité des dialogues du film *Aliens*.

Mayfair Games

• **The Atlas of the DC Universe** est un livre de 207 pages, format A5. On y trouve la description de notre bonne vieille Terre (principalement des USA !). Intéressant de savoir où Gotham et Metropolis se situent par rapport à Boston et New York. Une grande section décrit aussi l'espace, le futur, les dimensions parallèles, bref tous les lieux visités par les super-héros DC.

• **Lizardmen** est un recueil de 124 pages de la série RoleAids qui comprend de nombreuses aides de jeu pour AD&D, mais non approuvées officiellement par TSR.

ODS

• **Battlelords of the 23rd Century** est un jeu de rôle de space opera très orienté sur les combats. Ce gros livret de 235 pages est édité par Optimus Design System, PO Box 1511, Buffalo, NY 14215.

R. Talsorian Games

• Pour Cyberpunk, **l'Eurosource** est un supplément de 80 pages sur le vieux continent. Bien sûr, la partie sur l'URSS est peut-être un peu obsolète... De la difficulté des jeux de futur proche. **Night City sourcebook** décrit la ville imaginée par William Gibson. Une

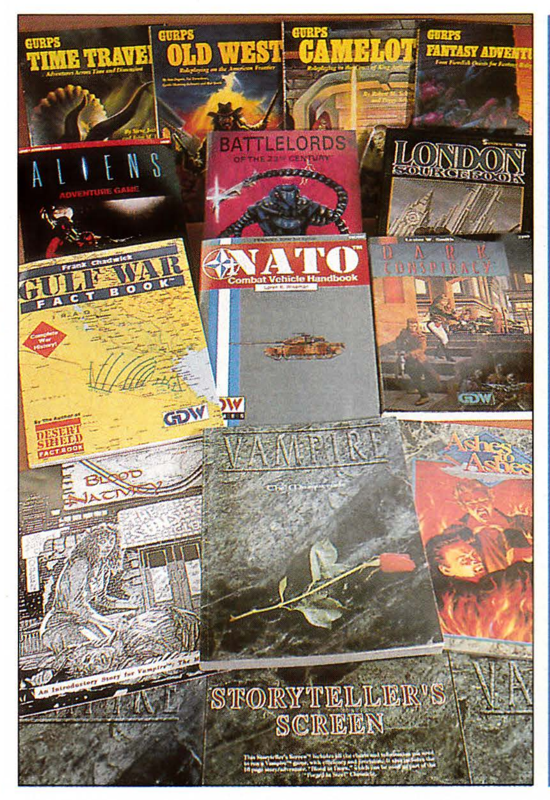
grande carte couleur est incluse. Les figurines faites par Grenadier sont disponibles. Et le supplément **When Gravity Fails** (*Gravité à la manque*) est bien prévu pour fin octobre.

RÜS

• **Rüs** est un jeu de rôle australien dont le thème est la Russie de l'an 900 jusqu'à sa christianisation. Le jeu en lui-même est un livret de 206 pages qui est déjà complété par deux aventures de 30 pages. L'adresse de l'éditeur : Rüs games, PO Box 471 Altona, Victoria, 3018 Australia ; ou bien PO Box 101 Champlin, MN 55316, USA.

Steve Jackson Games

• Toujours des sorties nombreuses pour Gurps. **Camelot** décrit le monde de la Table ronde sous les angles historique, mythique et cinématographique. On y trouve aussi bien des renseignements d'érudit que la description de la sainte Grenade d'Antiochus. **Fantasy adventures** est un recueil de quatre scénarios d'heroic fantasy. **Old West** décrit le western sous ses aspects historique et cinématographique. **Time Travel** est une



Magazines de wargame

• **Strategy & Tactics n° 143** contient un jeu en encart sur la bataille de Valverde, au Nouveau-Mexique, pendant la guerre de Sécession (avec un dossier sur le thème), ainsi que trois articles historiques très intéressants : la pensée stratégique d'un des plus grands théoriciens du XIXe siècle, le Français Charles Ardant du Picq, une présentation d'un autre grand théoricien (et praticien !) du XVIIe siècle, Monteccucoli, et une longue étude sur la décadence de l'armée prussienne après Frédéric II (tiens, tiens...).

• **Command Magazine n° 12** est consacré à une guerre totalement méconnue mais affreusement meurtrière : la guerre du Chaco entre la Bolivie et le Paraguay dans les années 30. Ce fut la plus grande guerre de toute l'histoire de l'Amérique latine.

• **Counter Attack n° 3** est paru ! Eh oui, l'inespéré s'est finalement produit. Après deux ans et demi de disparition dans les limbes, plus personne ne croyait à une telle résurrection. Nous pouvons donc disposer maintenant d'une troisième revue américaine avec wargame en encart. Cette fois, le jeu traite de la lutte du 48e Panzerkorps en décembre 1942, à l'ouest de Stalingrad. On y trouve également deux passionnants articles sur Dien Bien Phu et la guerre d'Algérie. Ce dernier est d'ailleurs très instructif... A lire absolument.

• **Fire & Movement n° 74** contient un dossier sur Air Bridge to Victory (GMT Games), des articles sur Napoleon's Battles (AH), Battle of Britain (TSR), Arabian Nightmare (3W), Bandit Kings of Ancient China (KOEI), une anthologie des wargames terrestres « 2e G.M. » sur ordinateur, et une présentation d'un monster game mythique des années 70 : Invasion America (SPI).

• **Miniature Wargames n° 98** contient des articles sur le combat naval médiéval au 300e, un scénario guerre de Sept Ans (XVIIIe siècle), la suite de l'article sur la campagne de Crète (1941) au 300e, un scénario guerre de Sécession, une campagne napoléonienne « alternative » au Portugal en 1808, une analyse de la bataille de Naseby (1645 – guerre civile anglaise) et de la bataille pour le château de Beaufort en 1982 entre Israéliens et Palestiniens. Miniature Wargames n° 99 contient un mini-jeu en solo (3 pages de règles !) sur la guerre du Golfe, un article sur la bataille d'Azincourt, un autre sur celle d'Auerstaedt, comment jouer la bataille d'Aboukir, et le siège de Lucknow en 1857.

• **The Europa Magazine.** Après plusieurs mois sans rien, je reçois d'un seul coup quatre numéros... Le n° 15 contient la suite de l'analyse du jeu allemand en 1941 (pour FITE), une règle optionnelle, une étude de stratégique et un scénario pour Western Desert, un article sur les fortifications suisses et un autre sur les Royal marines. n° 16 : un dossier sur Balkan Front, des errata et addenda pour Narvik et un bref compte rendu d'une partie expérimentale de Western Desert. n° 17 : de nouvelles règles pour Balkan Front, la fin de l'étude sur les tactiques allemandes sur le front de l'est en 1941 et un gros encart sur les opérations navales en Méditerranée (nouvelles règles navales, nouveaux pions, cartes, tables, aides de jeu, etc.). Indipensable ! n° 18 : une étude de plan allemand pour le scénario Kasserine Crisis (Torch) écrit par un Français, Jean-Guy Rathé !, une étude stratégique et des règles optionnelles pour le scénario Plan Y (Balkan Front), un compte rendu de partie de Scorched Earth, un addenda pour The Near East et de nouvelles tables pour Grand Europa.

• **The General, vol. 27, n° 1**, marque lui aussi le cinquantenaire de l'opération Barbarossa. On y trouve des articles de conseils et d'analyses pour Kremlin (scénario 12e congrès du Parti), Turning Point Stalingrad, Russian Front, ASL et un dossier sur Russian Campaign.

• **Le Journal du Stratège n° 55/56** continue son dossier « front est » mais propose également trois scénarios inédits pour War & Peace, deux scénarios pour War in Europe, une aide de jeu pour Tank Leader, une fiche avion pour Air Force (le FW. TA152H), un scénario (avec carte et quelques règles supplémentaires) pour Cry Havoc, des conseils tactiques et un scénario pour ASL, et surtout un gros dossier pour figurines napoléoniennes consacré à la bataille de Hohenlinden en 1800 : de l'excellent travail.

• **The Wargame Collector's Journal** est une newsletter exclusivement consacrée, comme son nom l'indique, aux collectionneurs de wargames rares ou épuisés. Elle comporte bien sûr des petites annonces mais se propose également d'être le lien entre les collectionneurs du monde entier et de leur apporter des informations inédites. The Wargame Collector's Journal : Hexessential Publications, PO Box 610, Issaquah, WA 98027 0610 USA.

Laurent Henninger

collation de toutes les sortes possibles de voyages dans le temps (dans la lignée de Gurps Space).

TSR

• Pour Dungeons and Dragons : **Eye of Traldar** est un module pour débutants. **Sons of Azca** est un supplément pour Hollow World qui décrit une civilisation de type aztèque.
• Pour Buck Rogers : **Luna** décrit la lune.
• Pour Marvel Super Heroes : **Warlord of Baluur** est prévu pour les 4 Fantastiques.
• Pour Forgotten Realms (AD&D2) : **Port of Ravens bluff** décrit un port, avec un bateau en papier à construire.
• Pour DragonLance (AD&D2) : **Oak lords** est une aventure.
• Pour SpellJammer (AD&D2) : **Practical Planetology** est un recueil de 15 planètes de l'espace.
• Pour AD&D2 : **Arms & Equipment** est disponible. Mais surtout le **Trivia Game** qui va vous permettre de poser plein de questions du genre : combien le Oytugh a-t-il de bras ? Pour Ravenloft, **Darklords** décrit 16 seigneurs des ténèbres.

West End Games

• Pour Star Wars : **Craken's Field Guide** est l'équivalent pour Star Wars du Manuel Q pour James Bond.
• Pour Torg : **Orrorsh**, le sourcebook sur le cosm de l'horreur est disponible. The Land Below décrit un nouveau cosm jusque-là inconnu, existant sous la surface de la terre.
• Les produits suivants de WEG ne sont plus disponibles : Hil sector Blues (Paranoïa), Kings and Things, Tales of the Arabian Nights, Battle of Shiloh, Chickamauga, Eastern Front Tank Leader, les figurines : Heroes of the rebellion, Imperial forces, Stormtroopers, Rebel Troopers et Imperial Troopers. Ghostbusters est soldé dans les boutiques américaines.

White Wolf Publications

• Déjà quelques suppléments pour **Vampires** (voir Têtes d'Affiche) : une première campagne **Ashes to Ashes**, un mini-scénario **Blood Nativity** (publié par Atlas Game, une autre compagnie) et **l'écran**. Même si les jeux américains sont de plus en plus « français » (présentation, l'histoire privilégiée par rapport aux règles), force est de constater que tous leurs écrans ont les mêmes défauts : il y a du texte inutile (pub ou tableaux) côté joueur. Sans ce texte inutile, l'écran de Vampires aurait été l'un des plus beaux du marché.
• Pour *Ars Magica* : **The Pact of Pasaguine** est un livret de 96 pages qui décrit le village de Pasaguine et offre un grand scénario. ◆



En direct de la rédaction



CB Écho 91, le sondage version courte ou intégrale

Si vous n'avez pas répondu à notre sondage (CB Écho 91) du dernier numéro, il est encore temps de le faire. Nous avons également distribué dans plusieurs boutiques de jeu des mini sondages, moins longs, et qui portent plus sur le jeu de rôle et le wargame en général que sur Casus Belli. Si vous-même avez dans votre entourage des personnes qui jouent souvent aux jeux de simulation mais ne lisent pas (ou peu) Casus Belli, procurez-vous ou demandez-nous un de ces sondages. Nous vous en enverrons un gratuitement contre demande par lettre à Casus Belli mini sondage, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Libre à vous de le photocopier ensuite en autant d'exemplaires que nécessaire, et de le distribuer à vos joueurs.

Ce sondage nous permettra de mieux vous connaître, vous lecteurs, et donc d'améliorer le contenu de Casus Belli. Mais il est aussi intéressant pour un organe tel que le nôtre, de connaître les habitudes des joueurs *en général*. Ce genre d'étude n'a jamais pu être menée en France faute de moyen.

Connaître tous les types de joueurs permettrait sans doute d'obtenir une meilleure adéquation entre ce que proposent les professionnels (éditeurs, magazines) et ce que réclament les consommateurs (les joueurs). En répondant à ce questionnaire, vous participez à l'évolution du milieu des jeux de simulation.

Mega 3+ ?

Au début, l'idée directrice de Mega 3 était de faire une version plus concise du jeu de rôle des univers parallèles (dont la seconde version présentait des lacunes et des difficultés d'utilisation) en intégrant au passage les ajouts parus dans Casus Belli et feu Jeux & Stratégie. Et puis, au fil du travail, l'envie est venue d'aller jusqu'au bout d'un background, sinon exhaustif (difficile), du moins suffisamment complet et cohérent. Ce qui ne pouvait s'accommoder des règles assez disparates et parfois lourdes héritées de la première version de 83. Bref, Mega 3 verra des différences… sensibles avec ses versions antérieures, et comme il n'est pas question de vous offrir le produit fini sans une sérieuse batterie de tests, la sortie de ce hors-série prévue initialement en octobre est repoussée à février 92. Cela peut vous sembler loin, mais quand on est du côté du papier de brouillon, de la rognure de crayon et du rognon de gomme, c'est déjà demain !

Avant-première

Après *Le signe des Ténèbres* et *Le vol du dragon*, **Les Chroniques de la Lune noire** vont bientôt s'enrichir d'un nouveau volet, comme en témoigne cette planche aux bulles vides extraite de l'album en préparation. Nous y retrouverons le célèbre Wismerill et ses compagnons, sous le pinceau d'Olivier Ledroit et la plume de François Marcela-Froideval (éditions Zenda).



Le courrier d'Annabella

Nous sommes toujours ravis de recevoir votre courrier. Et charmés de vous voir parfois faire tant d'effort de présentation. Annabella Belli envoie un gros baiser aux Productions Durandal qui lui ont fait parvenir un joli parchemin contenant une rose (en plastique soit, mais c'est l'intention qui compte).

Mode de la rentrée : le T-shirt à la une

Notre étude commandée à l'Iflop le confirme : 85 % des personnes qui ont porté leur T-shirt Casus Belli/Collector's durant l'été ont trouvé un(e) petit(e) ami(e), ont bronzé, sont revenus frais et reposés, et auraient gagné au loto cinq millions de francs s'ils avaient joué un bulletin supplémentaire. Si vous aussi vous désirez réussir vos examens scolaires de l'année 91-92, assurer comme un Bart (Simpson) auprès de vos camarades, une seule solution : le T-shirt.

A choisir entre les dessins de Rolland Barthélémy, Thierry Ségur, Frédéric Blanchard, Olivier Vatine, Didier Guiserix et Guillaume Sorel. En vente dans les bonnes boutiques de jeu de simulation ou de BD.



LETTRES Choisies

Gérard Piasco, Grasse

Je vous écris au sujet des problèmes que nous avons eu cet été (juillet 91) lors du voyage en Sibérie, organisé par les Cataphyles Associés.
Sachant par votre article de l'an passé que vous aviez participé au voyage antérieur, je tiens à vous signaler que cette année, alléchés par les promesses du dépliant de l'association, nous sommes tombés dans un tourbillon où s'est enchaîné incompétence et inorganisation.
Voilà les faits :
Nous sommes dix sur le quai de la gare du Nord, le 12 juillet (au lieu du 10). Tout va bien jusqu'à Irkoutsk. Là nous apprenons qu'en fait personne ne nous attend et que rien n'est prévu pour l'hébergement.
Ainsi, nous nous retrouvons à plus de 10000 km de chez nous, sans logis. Par chance, un de nos compagnons d'infortune connaissait un professeur de l'Institut des langues étrangères qui nous a trouvé des familles pour dormir. Ensuite, nous apprenons que les Cataphyles n'ont pas sur eux l'argent pour payer les billets retour Irkoutsk-Moscou en avion (comme promis), nous devons donc avancer $30 chacun pour ce voyage, alors que nous avions versé 3500 F à Paris pour tout le voyage.
Quand on connait, comme vous et moi maintenant, l'état d'anarchie qui règne en URSS aujourd'hui, je trouve que les Cataphyles, et leur président, A. Bliki, ont pris un peu l'organisation à la légère, en basant leurs prix sur ceux de l'an passé sans se renseigner auparavant.
Je tenais donc à vous mettre au courant de ce genre d'agissement pour que vous avertissiez les lecteurs qu'il existe des organisations ou associations pas très au point, frisant la malhonnêteté.

Je dois faire humblement mon mea culpa. L'année dernière également, le voyage organisé par les Cataphyles Associés avait assez mal tourné (mauvaise organisation, attitude répugnante de nombreux participants français, parmi lesquels certains des organisateurs n'étaient pas les derniers à se comporter de façon scandaleuse dans un pays où les gens sont pauvres mais pleins de bonne volonté), même si, manifestement, la débâcle n'atteignait pas l'ampleur de cette année.
Pourtant, croyant bien faire en leur donnant une chance, je tâchais de modérer mes appréciations, de ne pas trop tirer à boulets rouges et de plutôt mettre en avant les aspects positifs. Las ! Nombreux sont ceux qui ont payé cette année ma magnanimité déplacée. Je le regrette et leur présente toutes mes humbles excuses. Si j'avais dénoncé dès qu'il le fallait cet organisme, vos déboires auraient pu être évités.

Laurent Henninger



Jean-Christophe Nominé, Véronique Meunier, Christophe Foley, Richard Sapart

Formule d'introduction polie mais pas révérencieuse
Votre suffisance et votre auto-assurance en vos qualités d'objectivité et d'autorité morale et patriarchique pour tout ce qui touche au ludique, à l'historique et au culturel ont fait naître depuis quelques numéros une cohorte de sentiments allant du franchement navré au totalement hilare, en passant par le furibard bigarré (vision rouge et colère noire).
Dieu quel paternalisme condescendant vous nous avez récemment livré !
Premièrement, que le cuistre qui a rédigé l'article sur le combat aérien cesse de nous prendre pour des mongoliens bavant devant « Top Gun » et son érudition. Nous nous ferions une joie de le ridiculiser en connaissance du dit combat.



Deuxièmement, quand vous tentez de jouer les éminences grises de l'Histoire, on en reste bouche bée. Certes l'offensive allemande de 1941 fut colossale, mais relativisez que diable ! Si le Reich alignait 70 % de ses divisions, c'est 100 % de l'armée japonaise qui combattit la Russie en 1905. Et, notre cynisme restant largement en deça de votre superbe, vingt millions de morts en URSS ne nous semblent pas être, proportionnellement parlant, plus effroyables que le million de victimes de la guerre des Gaules. Enfin, ne pensez-vous pas que la guerre du Péloponèse ou les guerres Médiques furent tout autant dramatiques parce que conditionnant directement le sort de tout un peuple, toute une culture, toute une civilisation ? Et puis l'union sacrée des soviétiques en 41 ? Mais de qui vous moquez-vous ? L'armée Vlassov, la paix séparée de l'Ukraine, la fronde Balte vous apparaissent comme des manifestations spontanées d'unité derrière Staline ? Que les exactions allemandes aient cristallisé le ressentissement soviétique après un certain temps, oui. Mais précisez bon sang !



Troisièmement, si certains comme l'ineffable Hervé Hatt ou le risible Henninger sont visés, d'autres tirent leur épingle du jeu. Une bonne note à Frank Stora.
Quatrièmement (où l'on en vient au culturel). De deux choses l'une concernant « Akira » :
— ou ce dessin animé est vraiment génial, auquel cas le résumé que vous en faîtes nous laisse un goût de déjà-archi-multi-vu quant au scénario : méchants savants, apocalypse, motards post-apocalyptiques etc.
— ou il est à chier et pas la peine de conspuer les Disneyphiles.
En plus le ton avec lequel vous relatez la projection ! Vous vous saviez que c'était bien, et puis en plus Caza et Moebius ont aimé, alors...
Pour finir, tachez de répondre (1er point), un tant soit peu intelligemment (2e point) sans nous insulter comme en est coutumier le frustré se cachant derrière un pseudonyme barbaresque (un coup je jette la presse, l'autre coup les lecteurs abondant dans ce sens).
A moins bien sûr que cette lettre ne finisse au panier ou expurgée. En cas de publication, évitez alors les couplets sur votre largeur d'esprit.
Ludiquement, historiquement, dialectiquement et culturellement vôtres.

La qualité d'écriture n'a jamais été une preuve de l'intelligence du discours. Vos procédés rhétoriques de dénigrement puis de questions appelant à l'approbation sans avancer d'arguments sont particulièrement habiles, bien qu'éculés. De même, votre conclusion nous interdisant l'insulte, la tolérance et mettant en doute a priori notre capacité à vous répondre, vous permettra de vous rengorger de votre habileté auprès de vos camarades.
J'espère (sans trop y croire, mais je suis un humaniste) que l'avenir vous donnera l'occasion d'utiliser votre talent à des tâches créatrices plutôt qu'à l'insulte hypocrite. Sinon il vous restera la possibilité de vous engager dans l'écriture de discours pour hommes politiques réactionnaires de tout bord.

Le frustré de service



LES ZINES

Contrairement à ce que l'on aurait pu croire, l'été semble être une saison propice à la production de fanzines. Sans doute les fanéditeurs écrivent-ils pour se délasser de la plage, de la sieste et autres activités épuisantes propres aux mois de juillet et août.

Première apparition

• **Art'Da n° 1**, 22 pages A4, 15 F, bimestriel. Rédigé par des membres de la Fédération des Etudes Elfiques, mais ouvert sur le reste du monde du jeu, avec des news, de la BD... Nathalie Ledoux, 2 cité des Cognets, 35800 Dinard.

• **EgréGores n° 1**, 46 pages A4, 25 F, apériodique. Un nouveau venu fort sympathique, où l'on parle en vrac de Cthulhu, de Chill, de Rêve de Dragon, de Blood Bowl, de Space Hulk, de grandeur-nature... Gaël Foussadier, 8 rue Hélène Boucher, 41000 Blois.

• **Fanzpunk & cyberzine n° 1**, 65 pages A4, 17,50 F, apériodique. Tout et même plus sur divers jeux cyberpunk (Cyberpunk, Shadowrun et Cyber Age). Copieux et intéressant. Si tous les numéros sont de la même veine, voilà un nouveau avec lequel il faudra compter à l'avenir. Nicolas Chevreux, 7 les Noisetiers, 38330 Biviers.

• **Gamer n° 1 et 2**, 8 et 12 pages A5, 2 F, bimestriel. Zine de club, à la présentation un peu désordonnée (surtout le n° 1). A noter dans le n° 2, une agréable nouvelle fantastique. A suivre... Club D3 du Chaos, 30 montée Chante Alouette, 69720 St-Laurent-de-Mure.

• **Killer 91**, 18 pages A4, 2 F, unique. En fait un recueil de « journaux d'infos sur un killer », avec en plus quelques règles de jeu. Amusant à lire, et les courageux décidés à se lancer dans l'organisation y trouveront des tuyaux... La citadelle du Jeu, 185 avenue Albert Thomas, 87000 Limoges.

• **Mega plus n° 1**, 22 pages A5, 10 F, bimestriel. Comme son nom l'indique, entièrement consacré à Mega, avec la description détaillée d'un astéroïde-palais des expositions. Olivier Jourdren, 9 rue des Alouettes, 56300 Pontivy.

• **Orichalque n° 1**, 14 pages A4, 20 F, bimestriel. Sans hésiter, se voit décerner le « prix du logo le plus illisible du bimestre ». Essentiellement consacré à AD&D, avec un article sur la cryptographie qui pourra intéresser d'autres personnes que les donjonneurs... Laurent Rocher, 4 impasse du Rocher, 17620 Echillais.

• **Parabellum/Stuka n° 1**, 12 pages A5, gratuit, périodicité inconnue. L'organe de deux jeux par correspondance, Synaps et Taïko. Sans doute passionnant pour ceux qui connaissent. Pour les autres, la manie du rédacteur de remplacer tous les « c », les « qu » et les « x » par des « k » komplique konsidérablement la lekture... Jean-Marc Menou, 266 rue Elsa Triolet, 38220 Vizille.

• **Slog n° 1**, 22 pages A4, 13 F, bimestriel. Trois scénarios (Cthulhu, Hawkmoon, Torg). Un démarrage honnête, on attend la suite... Stéphane Bertrand, Grande Rue, 83600 Bagnols-en-Forêt.

Coup de projecteur sur...

• Le **Tinkle Bavard n° 10**, 36 pages A4, 4 FS/16 FF/95 FB, bimestriel. Après un chouchou « spécialisé » dans le précédent numéro, voici un « généraliste » pour cette fois. On y parle sinon de tout, du moins de beaucoup de choses (ou plus spécifiquement pour ce numéro : Rêve de Dragon, Berlin XVIII, INS/MV, Car Wars, Animonde, des nouvelles, des infos sur le jeu de rôle en Finlande, un petit article très intéressant sur l'énergie atomique ou « comment ne pas dire de trop grosses bêtises quand on maîtrise un jeu de rôle contemporain ou post-apo », etc.). Bref, un des rares zines plus intéressants que pas mal de revues distribuées en kiosque, et la qualité se maintient au fil des numéros. Bonne continuation, et vive la Suisse ! (Et puis, à leur demande générale et en dérogation à la règle fermement établie du « on donne l'adresse la première fois qu'on présente le zine et plus après par manque de place » : Tinkle Bavard, 8c Chemin des Tattes, 1222 Vésenaz, Suisse)



LES ZINES DE DIPLOMATIE

• **Mach die Spuhl ! n° 69.** Seul un compte rendu de partie de wargame avec figurines napoléoniennes a retenu mon attention. Tout le reste ne présente d'intérêt que pour les membres du club et les joueurs des parties arbitrées.

• **Vortigern n° 148.** La suite de l'article sur la théorie de la négociation ; une analyse géopolitique de la zone centrale de la carte de Diplomacy ; un dossier (histoire + jeu) sur Kingmaker (AH) ; une analyse de partie de Warlords (Panther Games) ; des règles optionnelles pour Britannia (AH) ; une présentation du wargame Borodino (S&T n° 136) et de Ram Speed (Metagaming), un wargame naval antique.

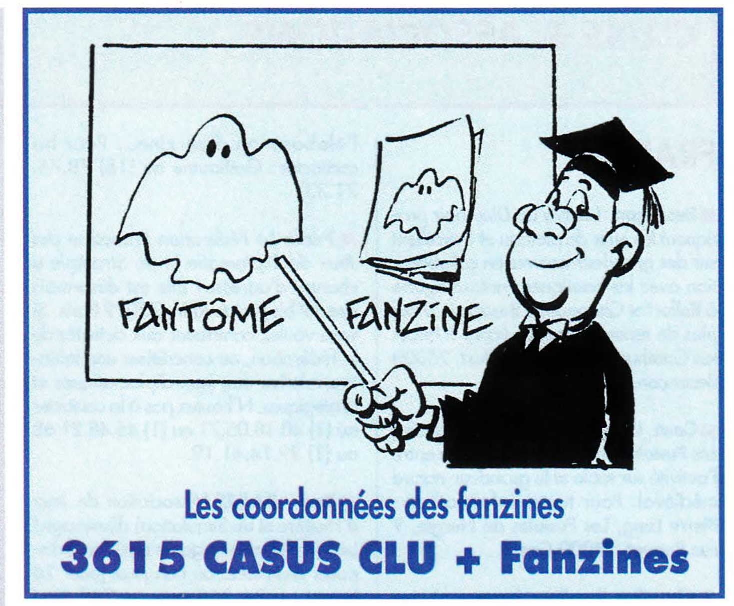
• **Vopaliec n° 122** continue son dossier sur le wargame avec figurines et publie une analyse statistique de la situation à Diplomacy à l'automne 1903, ainsi que de forts intéressants comptes rendus de parties.

• **Triumvirat.** Le n° 53 ne contient pas grand-chose de notable, mais le n° 54 s'améliore avec des articles sur la négociation, la guerre aérienne en Birmanie et la bataille de Koursk (SPI). J'ai bien aimé.

• **Far Play** est le fanzine de l'association de jeux par correspondance Transludie (146-148 rue de la Roquette, 75011 Paris). Il existe depuis déjà pas mal d'années et n'est en fait que le bulletin de liaison de l'association. Il ne contient pas d'articles mais des propositions de parties par correspondance (avec explications très alléchantes), des résultats et comptes rendus commentés de parties et un classement des joueurs. C'est sympathique, agréable et donne fichtrement envie de s'inscrire, tant l'intérêt et la diversité des parties sont grands. Les jeux proposés par correspondance ne sont pas tous des jeux de diplomatie vendus dans le commerce mais également des créations maison et... des jeux de société tout ce qu'il y a de plus classique ! Etonnant...

• **Trahison !** est en retard... Xavier Blanchot va recevoir sa dose annuelle de coups de knout !

Laurent Henninger



Anciens

• **L'antre du Dragon n° 11**, 38 pages A4, 20 F, périodicité inconnue. Retour en fanfare d'un Grand Ancien dont on était sans nouvelles depuis un bon moment. Les amateurs de Légendes seront comblés. On y trouve du matériel pour Légendes Celtiques, des Mille et Une Nuits et de la Table Ronde. Bref, c'est tout bon. Comme ça fait un moment qu'on ne l'a pas vu, je rappelle son adresse : 14 rue Gesnouin, 92110 Clichy.

• **Arkham aaargh n° 4**, 6 pages A4, prix et périodicité inconnus. Intéressant, à condition d'être sur Poitiers et de s'intéresser aux murders-parties et autres GN.

• **L'Autre Monde n° 2**, 46 pages A4, 15 F, apériodique. Des scénarios, des aides de jeu, des news... Se laisse lire, même si certaines infos et interviews ont eu le temps de prendre de la bouteille entre le moment de leur écriture et celui de leur publication...

• **Autres Mondes n° 2**, prix et périodicité inconnus. Ne pas confondre avec le précédent. Celui-ci propose un jeu de rôle « maison » et un wargame intitulé « 1914 », entre autres.

• **La charge du Hobbit n° 2**, 42 pages A4, 15 F, trimestriel approximatif. De gros progrès par rapport au n° 1, qui était déjà bien. On y trouve du JRTM, du Mega 2, de l'INS, du Cthulhu, entre autres bonnes choses. L'aide de jeu sur les templiers vaut la lecture.

• **Darknin n° 2**, 12 pages A4 manuscrites, 20 F, périodicité inconnue. Encore et toujours l'art et la manière de peindre les figurines. A noter un progrès appréciable par rapport au n° 1 : l'apparition de la couleur (même si les photocopies sont parfois un peu floues).

• **Gauul n° 4**, 40 pages A4, 15 F. Articulé autour de deux scénarios AD&D et d'un Hawkmoon. D'un classicisme éprouvé, avec des portes, des monstres et des trésors...

• **Interférences n° 7 et 8**, 1 page, un timbre à 2,30 F. Benoît Dubosclard sort avec une régularité quasi mécanique sa page mensuelle sur Athanor, et elle est toujours aussi intéressante.

• **La Jungle n° 3**, 20 pages A4, 20 F (port compris), trimestriel. Toujours des infos à propos du serveur Akela, mais aussi un gros pavé sur Stormbringer et sur Moorcock. Je me suis trompé dans leur adresse l'autre fois : c'est 26 (et non 25) rue Stanislas, 54000 Nancy.

• **Les Lansquenets n° 13**, 22 pages A4, prix inconnu, apériodique. Toujours la même formule originale : comptes rendus de parties et des nouvelles sur les mondes maison. Un must dans le genre « zine de club ».

• **Les Pieds dans la... n° 3**, 24 pages A4, 15 F, irrégulier. Si vous aimez Zone, précipitez-vous ! Le plat de résistance est un gros scénario bien sordide et le reste est à l'avenant...

• **Refuznik n° 5**, 12 pages A5, prix et périodicité inconnus. Toujours Neue Welt, quelques infos intéressantes sur les parutions de SF américaine, bref un numéro sympathique.

• **Rêves n° 4**, 38 pages A5, 12 F, trimestriel-dont-c'est-sans-doute-le-dernier-numéro-mais-ce-n'est-pas-sûr. Où l'on parle d'Akira, de JRTM, de Rêve de Dragon et de grandeur-nature. Tout cela se laisse lire fort agréablement, surtout si vous êtes de Metz ou de la région.

• **Sens Fiction n° 5**, 40 pages A4, 20 F. De moins en moins de jeu de rôle et de plus en plus de SF, que ce soit sous forme de nouvelles, d'articles de fond ou de dossiers. La BD est toujours laide, mais le reste est de mieux en mieux...

Un petit détour par...

• **La lettre de Baker Street n° 10**, 8 pages A4, 10 F. Toujours le must pour les fans du grand Holmes... Nouvelles, articles, infos. Seul regret : qu'il ne soit pas deux fois plus long.

• **L'oracle temps n° 1**, 1 page, prix : une enveloppe timbrée. Une nouvelle et deux poèmes, sympathiques mais sans grand rapport avec le jeu de rôle. 19 bd Laugier, 83200 Toulon.

• **Scarce n° 28**, 58 pages A4, 40 F. Fans de comics américains et de BD en général, précipitez-vous ! Présentation d'auteurs, critiques, nouvelles des importations et toutes sortes de choses. Il y a de quoi lire... Saga, 68 rue Jacques Prévert, bat G, appt 141, 95320 St-Leu-la-Forêt.

• **Sniper.** Paint Ball Game à toutes les sauces. Les fans s'y retrouvent probablement, quant à moi je persiste à n'y rien comprendre. Changement d'adresse : association de développement du Paint-Ball, MPT Harteloire, avenue Clémenceau, 29200 Brest.

Tristan Lhomme

CLUBS & ASSOCIATIONS



FRANCE

■ **Besançon**. *Les Fils du Dieu noir* pratiquent les jeux de plateau et travaillent sur des grandeur-natures en collaboration avec les boutiques Fantasmagorie à Belfort et Cadoquai à Besançon. Pour plus de renseignements, écrire à Nicolas Gauthuot, 79 rue de Belfort, 25000 Besançon.

■ **Caen**. L'association pluridisciplinaire *Les Pustules de Nurgle* se partage entre l'activité sur table et le grandeur-nature médiéval. Pour toutes informations : Pierre Lung, Les Pustules de Nurgle, 9 rue Buquet, 14000 Caen.

■ **Chassieu** (banlieue lyonnaise). *Les Mercenaires du Chaos* seront heureux de vous accueillir à l'espace culturel Le Luminier, rue de la République. Toute personne désirant s'adonner à de nombreux jeux de rôle, jeux de plateau et wargames peut se renseigner en écrivant à Régis Navarro, 5 rue des Charpennes, 69680 Chassieu.

■ **Clamart** (banlieue parisienne). Si vous entendez l'appel des mondes oniriques, rejoignez la *Jesters'Guild*, le club de jeux de simulation du centre socioculturel du Pavé blanc, 44 route du Pavé blanc à Clamart. Contact : Jean-Michel au (1) 46.31.61.02 ou au centre au (1) 46.31.88.53.

■ **Compiègne**. *Le Gob Trotteurs*, club de jeux de simulation de l'U.T.C., compte parmi ses membres de nombreux adeptes du grandeur-nature et va bientôt organiser son propre G.N. Pour tous renseignements écrire à David Chamont, 9 chemin Neuf, 10150 Creney.

■ **Heillecourt** (banlieue de Nancy). *La Guilde du Centaure* réunit ses membres tous les samedis de 14 h à 18 h, à la maison du Temps libre, 11 rue Gustave Lemaire, 54180 Heillecourt. D'autres horaires sont possibles également et de nombreux jeux sont pratiqués : Stormbringer, Hawkmoon, JRTM, AD&D, Rêve de Dragon, Berlin XVIII, Heavy Metal, In Nomine Satanis, L'AdC, etc. La Guilde édite aussi un fanzine trimestriel. Contacter Francis au (16) 83.20.34.14 ou Laurence au (16) 83.54.34.13.

■ **Limoges**. Vous voulez organiser un killer mais l'expérience vous fait défaut ? N'hésitez plus et contactez *La Citadelle du Jeu*, 185 avenue Albert Thomas, 87000 Limoges.

■ **Lyon**. *Les Victimes du Gogol* cultivent leur état en jouant aux jeux de plateau, jeux de rôle et wargames ainsi qu'à l'élaboration d'un zine... Pour les contacter : Guillaume au (16) 78.75.71.33.

■ **Paris**. *La Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie* a changé d'adresse ! Elle est désormais sise 19 bis rue du Rhin, 75019 Paris. Si vous voulez contribuer aux activités de la fédération, ou concrétiser une initiative relative aux jeux diplomatiques et stratégiques. N'hésitez pas à la contacter au (1) 40.18.05.71 ou (1) 45.48.21.68 ou (1) 39.14.41.19.

■ **Paris**. *L'AJHIS* (Association de Jeux d'Histoire et de Simulation) déménage ! Le seul club de wargame parisien à disposer d'un local où l'on peut jouer 24 heures sur 24, 365 jours sur 365, était de plus en plus à l'étroit. Le nouveau (et grand) local se trouve 52 rue Ordener, dans le 18e. Avis donc à tous les wargameurs désireux de s'affranchir des problèmes de temps et d'espace. Ils peuvent se rendre au club le vendredi après 20 heures, ou téléphoner pour tout renseignement à Jean-Marie Le Mentec au (1) 46.27.19.10, en attendant que le nouveau local dispose du téléphone.

■ **Quetigny** (Côte d'Or). Ouverture d'une section jeux de rôle à la MJC qui proposera dès la rentrée de jouer à James Bond, Berlin XVIII, Maléfices, Cthulhu, Paranoïa, Strombringer, Animonde, Cyberpunk ainsi qu'à Car Wars avec des combats en arène et un tournoi pour Blood Bowl. L'accueil se fera tous les vendredis à partir de 20 h, jusqu'à l'aube. Pour tous renseignements, contactez la MJC Quetigny au (16) 80.46.35.73.

■ **Reims**. La MJC Saint-Exupéry s'ouvre aux jeux de rôle. Les réunions ont lieu le samedi de 14 h à 18 h. Renseignements : centre Saint-Exupéry, esplanade André Malraux à Reims, tél : (16) 26.40.39.58 ; ou venez vous renseigner sur place à la réunion de rentrée le samedi 28 septembre à partir de 14 h.

■ **Roubaix**. Naissance d'un nouveau club de jeux de simulation ! Renseignements : Emmanuel Blondiaux, 2/4 rue Maxence Van Der Meersch, 59223 Roncq. Tél : (16) 20.46.52.73.

■ **Savoie**. L'association *Les Nouveaux Saigneurs de la Ravoire* compte désormais un nouveau tentacule : *Les Nouveaux Saigneurs d'Albertville*. Cette collaboration devrait permettre de développer l'activité rôliste en Savoie. Contacts : Fred Violette au (16) 79.70.07.59 ou Ludovic Bourscheidt au (16) 79.96.27.19.

■ **Toulon**. *Utopia*, l'association qui fédère les fanzines, s'officialise. Pour obtenir son bulletin d'information, écrivez au 19 bd Laugier, 83200 Toulon. Tél : (16) 94.91.50.89 ou sur minitel 3614 Hexalor, BAL Utopia.

■ **Toulouse**. L'association *Les Voleurs de Bonnefoy* se réunit tous les samedis à partir de 14 h. Elle pratique les jeux de rôle (AD&D, Cthulhu, Star Wars, RuneQuest, Warhammer...) ainsi que les jeux de plateau (Civilisation, Diplomacy, Junta, Zargos, Armada...). Renseignements : espace Bonnefoy, 4 rue du faubourg Bonnefoy, 31500 Toulouse. Tél : (16) 61.58.44.19.

■ **Verrières-le-Buisson** (Essonne). *Le Ludo-Club II-Le Retour*, un club de jeux de rôle, investira la MJC de Verrières-le-Buisson, 11 rue de l'Ancienne Poste à partir du 5 octobre. Il accueillera les joueurs (de 18 ans minimum) le samedi à partir de 14 h30. Renseignements : Lévan Sharif au (1) 60.11.04.49.

BELGIQUE

■ **Remicourt**. Pour contacter *la Guilde du Tumulus* et se tenir au courant de ses activités : Laurent Siquet, rue de Boriez, 26, B-4317 Faimes ; tél : (19) 019/56.69.49. Vous pouvez également écrire à : Guilde du Tumulus, rue de la Résistance, 83, B-4350 Remicourt.

■ **Wavre**. *Le Masque de Jade* fête son premier anniversaire en septembre. Depuis un an, ses membres jouent tous les dimanches à partir de 13 h30 au Gai-Savoin à Limal. Les jeux de rôle y côtoient les wargames, les jeux de plateau et d'Histoire. Durant l'année, le Masque de Jade organise des grandeur-natures d'un jour sur des thèmes divers. Pour plus de renseignements, contactez Xavier Dehan au (19) 010/41.64.51, 10 avenue du 13e Tirailleurs, 1300 Limal (Wavre).

SUISSE

■ **Neuchâtel**. *Les Trugs* jouent à Rêve de Dragon, AD&D, Star Wars, RuneQuest, Torg, Hawkmoon (entre autres) et ont leurs locaux dans la charmante cité du Landeron. Pour de plus amples informations, contacter Florian Bille au (19) 038/51.38.87.

CANADA

■ **Charlesbourg** (Québec). *Astriex-03* est un club dont le but est de réunir ceux qui s'intéressent à la science-fiction, que ce soit à travers le cinéma, la littérature, le modélisme ou les jeux de simulation, afin de favoriser les échanges. Pour recevoir le bulletin d'information, écrire au 7765, avenue Chambord, Charlesbourg, Qué. G1H4G9. Tél : (19) 622-4610.

NOUVELLE-CALEDONIE

■ **Nouméa**. Une douzaine de jeunes qui ne sont pas en reste quant au monde ludique ont créé un club de jeux de rôle ! Renseignement au 16 rue Paddon, Vallon du Gaz, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

INITIATIVES

LORIENT. Organisation d'une partie de Fire in the East et d'un championnat de Blood Bowl par correspondance. Les joueurs intéressés pourront avoir les renseignements nécessaires en écrivant à Erwann Hallat, 18 rue Amiral Bouvet, 56100 Lorient. Joindre une enveloppe timbrée à leurs noms et adresses.

FRANCE. Au mois d'octobre un championnat de football par correspondance va être mis en place à partir de règles « artisanales ». Pour tous renseignements, contacter Gilles Boyer, 22 rue Würtz, 75013 Paris. Tél : (1) 45.89.89.96.

BELGIQUE. *Synapse*, fanzine de jeux par correspondance, annonce la création du premier serveur télématique de jeux de rôle et de jeux par correspondance en Belgique. Ce serveur sera disponible de 8 h à 16 h en semaine et de 21 h30 à 23 h le week-end. Pour plus de renseignements, contacter Gaëtan Delaruelle, 6 rue Saint-Jean, B-1370 Jodoigne, Belgique. Tél : (19) 010/81.20.17 (entre 19 h et 21 h).

BOUTIQUES

RELAIS DESCARTES

Deux nouveaux relais Descartes à compter du 1er septembre 1991 :
— **Dragon d'Ivoire**, 5 rue des Balances, 34000 Montpellier. Tél : (16) 67.60.54.14,
— **Excalibur**, 8 rue Cauzit, 34000 Montpellier. Tél : (16) 67.60.81.33.

PARIS

Jeux Descartes-Montalivet a déménagé. La boutique s'appelle désormais **Sapajou** et se trouve au 39 bd Pasteur, 75015 Paris. Tél : (1) 47.34.25.14. ◆



3615 CASUS rubrique CLU



TEMPS LIBRE
Chez nous vous trouverez de tout,
Figurines...
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42.74.06.31
Métro Saint-Paul le Marais
Ouverture
du mardi au samedi
de 10 h 30 à 18 h 30
V.P.C.
...Jeux
• Jeux de rôle • Wargames •
• Jeux de plateau •
• Maquettes • Dioramas •
• Livres SF et Fantastique •
• Armes G.N. •
dans un nouvel espace au sous-sol
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOIN
BASTILLE
HOTEL DE VILLE
METRO ST PAUL/LE MARAIS

LES VACANCES SONT DÉJÀ FINIES ? Pas de panique,

3615 CASUS pense à vous...

TELECHARGEZ !

Comme nous savons que vous êtes très nombreux à posséder un micro-ordinateur, nous vous proposons maintenant des logiciels « gratuits » sur 3615 CASUS. Si vous êtes intéressés, voici quelques informations utiles...

Qu'est-ce que le « téléchargement » ?

Le téléchargement est un système pratique permettant d'enregistrer à distance des programmes et des fichiers à l'aide d'un ordinateur et d'un minitel (dans notre cas).

Quel matériel est nécessaire ?

Si vous possédez un minitel et un ordinateur, le plus dur est déjà fait. Toutefois, vous pourrez commencer à télécharger des programmes seulement si vous possédez aussi :

a) Un câble spécial permettant de relier la prise « péri-informatique » du minitel (elle se trouve généralement à l'arrière du poste) à la prise correspondante de votre ordinateur (qui est souvent désignée par un petit symbole représentant un téléphone).

b) Un programme appelé « protocole » capable d'interpréter les données transmises par le minitel de façon à ce que votre ordinateur puisse les enregistrer. Diverses sociétés proposent leurs propres « protocoles ». Attention : ils ne sont pas interchangeables !

Où trouver ce matériel ?

Toutes les bonnes boutiques d'informatique proposent un câble et les programmes « protocoles » les plus courants. Toutefois, comme certaines ont parfois tendance à pratiquer des prix anormalement élevés, nous vous conseillons de commander un « kit de téléchargement » pour 135 F en utilisant le bulletin réponse ci-dessous (n'oubliez pas de préciser quel type ordinateur vous possédez : PC, Atari ou Amiga).

Comment télécharger un logiciel ?

Si vous êtes complètement novice, commencez par faire des essais avec la rubrique téléchargement du « Village planétaire » (INT + Envoi). Voici, détaillée pas à pas, la procédure que vous devez suivre :

a) Raccordez votre ordinateur au minitel en utilisant le câble adéquat.

b) Allumez l'ordinateur et le minitel.

c) Lancez votre « protocole » sur l'ordinateur, puis placez (si vous n'avez pas de disque dur) une disquette vierge dans le lecteur.

d) Connectez-vous sur 36 15 CASUS.

e) Une fois entré sur le serveur, tapez INT + Envoi, puis TEL + Envoi.

f) Sélectionnez la rubrique correspondant au type de programme qui vous intéresse (ex : « Jeux »).

g) Choisissez le programme que vous désirez télécharger (suivez les instructions sur l'écran).

h) Sélectionnez le programme que vous avez choisi dans le format correspondant au « protocole » que vous utilisez.

i) Tapez sur Envoi.

Vous allez voir apparaître sur l'écran du minitel le temps nécessaire pour charger ce programme. Quand ce délai sera écoulé, votre ordinateur aura enregistré un nouveau logiciel !

N'est-ce pas trop long ?

S'il fallait deux heures pour charger un jeu de morpions, une rubrique « téléchargement » n'aurait guère d'intérêt... Heureusement, tout a été mis en œuvre pour que les opérations se déroulent aussi rapidement que possible.

• Certains programmes, particulièrement longs, ont été spécialement « compactés » afin d'être plus rapides à télécharger. Une fois qu'ils seront sur votre ordinateur, il vous faudra les « décompacter » avant de pouvoir les utiliser. Utilisez pour cela le programme « ARC » qui se trouve en rubrique « Utilitaires ». Evidemment, il faudra d'abord que vous téléchargiez celui-ci...

• Certains « protocoles » sont plus performants que d'autres. Dans la rubrique téléchargement du « Village planétaire », nous vous recommandons d'utiliser « SMODEM » (ce programme est fourni dans notre « kit de téléchargement »).

Y a-t-il beaucoup de programmes intéressants ?

Le « Village planétaire » vous propose déjà un large choix de logiciels et de fichiers divers, sans parler des « Nouveautés » qui vous seront présentées régulièrement. Quoi qu'il en soit, nous allons ouvrir d'autres rubriques de téléchargement dans les semaines à venir (patience !) et il serait étonnant que vous ne trouviez pas votre bonheur.

Veuillez me faire parvenir dans les plus brefs délais votre « KIT DE TELECHARGEMENT » comprenant un câble de raccordement et une disquette de « protocoles ».

Nom .... **Prénom** ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Signature :

IMPORTANT

Je possède un ordinateur de type
(faites une croix dans la case correspondante) : ☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari

A retourner accompagné d'un chèque de 135 francs à :
J.M.D. Communication, 13, rue de Champagne, 57157 Marly.

CONCOURS ROGUE 3615 CASUS

C

LES GAGNANTS

A cause de sombres problèmes de délais d'impression, il ne nous avait pas été possible de donner les noms des gagnants du dernier concours Rogue. Je répare aujourd'hui cette injustice...

• **Maître du Cinquième Sous-Sol 91** : Nicolas Brule de Besançon qui a gagné une platine-laser portable.

• **Maître des Profondeurs 91** : Eric Benoist de Benestroff qui a bien mérité son ordinateur Atari.

Bravo à tous les deux !

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Inspi permanente : ouverture d'un mur scénarios

Depuis la naissance de 3615 CASUS, il a existé plusieurs « BAL publiques » qui permettaient à leurs utilisateurs d'échanger des idées d'aventures. Toutefois, comme les Boîtes Aux Lettres se prêtaient mal à ce genre de chose, nous avons décidé de créer un « Mur scénarios » exclusivement réservé aux intrigues, synopsis et PNJ imaginés par les habitués de notre serveur. Désormais, tous les maîtres de jeu peuvent partager avec leurs confrères les idées géniales qu'ils ont pu tester au cours de leurs parties. Si vous êtes en mal d'inspiration, n'hésitez pas à consulter ce mur !

Quelques précisions importantes :

• Ne peuvent apparaître sur le mur scénarios que des synopsis d'aventures (du style « Instantanés de CB ») et des descriptions de personnages non joueurs pittoresques. Tous les autres textes seront impitoyablement effacés.

• Les textes peuvent avoir n'importe quelle longueur (de 1 à 2000 pages !). Toutefois, nous nous réservons le droit de ne pas valider ceux qui ne présentent manifestement aucun intérêt : intrigues trop classiques, sujets sans intérêt, etc.

• Afin de stimuler les imaginations, nous désignerons tous les mois une « super idée », qui vaudra à son auteur un abonnement de six mois à Casus Belli. Pour pouvoir participer à ce concours permanent, il est indispensable de « signer » votre texte d'un pseudo correspondant à une Boîte Aux Lettres. Comment pourrions-nous, autrement, vous contacter afin de savoir à quelle adresse envoyer votre abonnement ?

• Il est fortement conseillé d'indiquer dans le « titre » de votre proposition le jeu pour lequel elle est prévue (ex : RuneQuest, AdC...).

• Si vous utilisez une idée du mur scénario, pensez à laisser un synopsis ou une description en échange.

Les murs ont des oreilles sur 3615 CASUS

Village planétaire : parlez avec le monde entier !

Depuis maintenant deux mois, nous vous offrons la possibilité d'utiliser une « messagerie internationale » vous permettant d'entrer en contact avec des correspondants du monde entier. Pour l'utiliser, il suffit de taper INT + Envoi.

Quelques conseils :

• Si vous voulez discuter avec des correspondants américains, pensez au décalage horaire et essayez de vous brancher le matin ou tard dans la soirée.

• Pratiquement tous les correspondants connaissent l'anglais. N'hésitez donc pas à accoster un Mexicain (par exemple) en employant cette langue... à moins que vous sachiez parler l'espagnol !

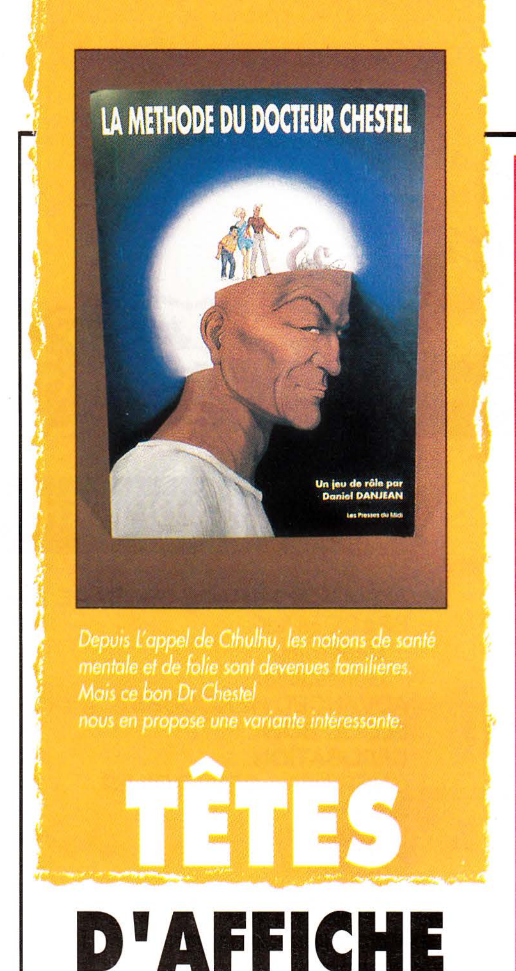
• Si vous désirez changer de pseudo au bout d'un moment, il suffit de taper NOM + Envoi.

Anecdotes. Pour l'instant, les correspondants les plus lointains avec lesquels nous avons conversé habitaient le Pérou et la Nouvelle-Zélande. Nous sommes toutefois parvenus à entrer en contact avec un chercheur travaillant dans une station de recherche du Pôle Nord. Qui dit mieux ?

Contactez notre équipe !

En plus de la rubrique « Rédaction » (RED + Envoi), qui vous permet de rester en contact permanent avec « l'entité Casus Belli », n'oubliez pas que vous pouvez contacter directement nos collaborateurs par l'intermédiaire des Boîtes Aux Lettres (BAL + Envoi) : Laurent Henninger (Valmont), Pierre Rosenthal (Athanor), Marc Brandsma (Tedd), Jean Balczesak (Jean), Denis Beck (Ermold), Claude Esmein (Intruder), Michel Vineau (Alarm), Xavier Blanchot (Iago), Anne Vétillard (Dame du Lac)...

Important : en cas de problème sur Rogue, contactez les créateurs du jeu en écrivant à la BAL : OJ.



Depuis L'appel de Cthulhu, les notions de santé mentale et de folie sont devenues familières. Mais ce bon Dr Chestel nous en propose une variante intéressante.

TÊTES D'AFFICHE

LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL — V.F.

Faites de beaux rêves !

Premier jeu de rôle édité par les Presses du Midi, La méthode du Dr Chestel propose d'incarner des « soigneurs » propulsés grâce à une drogue dans l'inconscient d'un malade. Objectif : le guérir de ses phobies et autres traits de personnalité gênants, voire de ses maladies mentales. La difficulté est d'y arriver sans lui en créer d'autres...

Les règles sont simples et synthétiques, mais suffisamment originales pour supporter deux lectures avant assimilation complète. Les personnages sont définis par 12 caractéristiques (de -2 à +2) réparties en 4 catégories (soi, les objets, les gens, l'environnement), des D6 servent à la résolution des actions... Rien de bien difficile à assimiler. Notons au passage deux ou trois idées rigolotes, visant à intégrer certains aspects du JdR à la « réalité » onirique (plus besoin de faire sortir les joueurs quand ils se scindent en deux groupes : ils sont toujours reliés télépathiquement).

Le plus savoureux reste quand même l'univers, ou plus exactement l'infinité d'« univers mentaux » possibles. Ce sera un terrain de choix pour les MJ imaginatifs et pour les joueurs aimant les challenges. Nous avons tous l'habitude d'affronter une menace bien précise, poulpes gélatineux, assassins Xe niveau et autres broutilles, mais que faire face à un univers entier ? Pire, un univers qu'il faut traiter avec beaucoup de délicatesse et de circonspection, de peur de rendre le patient définitivement fou. En fait, l'auteur dit que les scénarios « Chestel » sont plus aisément jouables par des débutants, qui agiront toujours plus naturellement que des vétérans pleins d'idées biscornues... C'est sans doute vrai.

La méthode du Dr Chestel est un jeu plein de qualités, avec deux (petits) points faibles : il est assez cher (98 F pour 52 pages « non remboursées par la Sécurité sociale ») et j'aurais bien aimé avoir plus de deux scénarios (mais il parait qu'un premier livret de « cas » est en préparation. Je l'attends avec impatience).

Tristan Lhomme

La méthode du Dr Chestel est un jeu de rôle de Daniel Danjean édité par les Presses du Midi. Si votre boutique ne l'a pas, vous pouvez le commander auprès des Presses du Midi, 121 av. d'Orient, 83100 Toulon.

jeux de rôle

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

CAPITAINE VAUDOU — V.F.

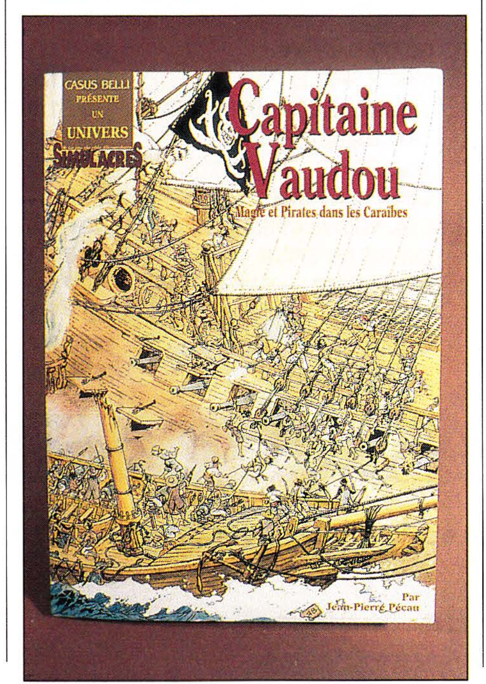
Elémentaire ? Non, mais générique, oui, mon cher Watson !

La gamme des univers accessibles au jeu de rôle Simulacres s'élargit d'un troisième volet. Comme les deux précédents (Cyber Age, Aventures Extraordinaires et Machinations Infernales), Le jeu comprend un écran pour le MJ et tout ce dont vous pouvez avoir besoin pour jouer, sauf les deux indispensables D6.

Cette aventure vous conduira aux Caraïbes, à l'époque où il était plus prudent de s'attaquer à une barrique de mauvais rhum qu'aux mauvais hommes ibériques...

C'est en pirates prédécesseurs de John Rackam, Barbe Noire et Ann Bonny que se propose de vous transformer ce jeu, avec tout ce que cela comporte de violence et de trésors cachés, de pillages et d'aventures sur des mers agitées. En plus, la magie y est omniprésente, avec l'intervention permanente et imposante du grand pouvoir occulte du vaudou.

Contrairement à la version d'origine de Simulacres, qui se voulait un jeu d'initiation, Capitaine Vaudou est un univers complexe. On y détaille de A à Z l'utilisation de la magie (le culte vaudou, bien sûr), les règles de combat pour le corps à corps aussi bien que pour la navigation, la canonnade et les abordages en pleine mer. Le tout est bien entendu basé sur le système présenté dans Simulacres, mais considérablement amélioré, pour une meilleure simulation.



Naviguez sur des mers que vous ne devriez plus ignorer.

Une bonne recherche bibliographique et un gros scénario complètent le tout. Ce dernier devrait vous occuper pendant 15 à 20 heures de jeu intense, avec moult rebondissements et actions héroïques.

A l'intention des puristes, il convient de signaler qu'il s'agit d'un jeu et que le monde du XVIIe siècle qui y est présenté n'est qu'une adaptation, basée sur une certaine réalité, certes, mais néanmoins assez éloignée d'elle. Spécialement en ce qui concerne la magie et les notions de « sectes blanches » et « sectes noires », où la nécessité du jeu se doit de prendre le pas sur l'Histoire, bien sûr...

André Foussat

Capitaine Vaudou – Magie et Pirates dans les Caraïbes, est un jeu de rôle complet et un univers Simulacres, édité par Jeux Descartes. Prix : 59 F.

DARK CONSPIRACY — V.O.

Un complot en carton-pâte

Premier jeu américain à gros budget sur le thème du *splatterpunk* (à mi-chemin entre le cyberpunk et l'horreur), Dark Conspiracy n'atteint pas les buts qu'il s'est fixé. Ce

n'est pas la couverture de Larry Elmore et les dessins de Timothy Bradstreet qui vont le sauver du chaos dans lequel il se complaît. Il est bien facile de mêler vilains extraterrestres, mort-vivants, loups-garous, punks, tueurs psychopathes et vétérans de l'armée pour une improvisation « délire » mais lorsqu'il faut trouver des raisons à tout cela, le résultat est bien décevant (surtout lorsqu'on est moins doué que les auteurs de Shadowrun). Je veux bien croire que tous les poncifs sont ainsi accumulés pour justifier le look décadent et sordide qui fait tant fureur sur le marché américain actuel (vague cyberpunk et autres...).
Le monde décrit est légèrement cyberpunk et très post-apocalyptique. Comme la plupart des jeux édités par GDW, Dark Conspiracy utilise le système de jeu de Twilight 2000 (2e édition). Ce système est d'ailleurs surtout orienté sur le combat et la création de personnages militaires, ce qui risque un peu de dégoûter les joueurs qui tiendraient absolument à jouer des intellos. De toute façon, le scénario fourni dans le jeu n'est rien d'autre qu'un module de l'Appel de Cthulhu (ou Chill, INS/MV, etc.) avec une grosse (très grosse) pincée de combat. Rien de bien original ! Alors que Nightlife (édité il y a plus de deux ans par une obscure firme américaine) offrait une impression plutôt positive de ce nouveau genre, aussi bien filmographique (*Near Dark, Prince of Darkness*) que littéraire (*Beneath the Remains, Vampire Lestat*), Dark Conspiracy ne réussit qu'à faire émerger au grand jour un thème original et « underground ». Il ne fera sûrement pas date, à moins que de nombreuses extensions viennent rendre plus crédibles les incohérences du thème. Une autre firme (White Wolf) vient d'ailleurs de sortir elle aussi un jeu splatterpunk : Vampires.

Croc

Jeu de rôle en anglais édité par Games Designer Workshop.

RED SKY MORNING — V.O.

Le renouveau du wargame « 3e guerre mondiale »

Décidément, les gens de XTR corp. (les éditeurs de Command Magazine) font très fort. Leur nouveau wargame, Red Sky Morning, est un petit bijou ! Passons rapidement sur quelques basses considérations techniques : wargame aéronaval stratégique à thème contemporain, pions superbes, carte à zones, système basé à l'origine sur celui de Hunt for Red October (TSR), mais beaucoup plus fouillé et donc à mi-chemin entre ce jeu et la série des Fleets (VG). Je préciserai qu'il est vendu sous pochette plastique et non pas en boîte. Voilà, allons maintenant à l'essentiel : le thème... Depuis



Un exemple très réussi de wargame à thème « histoire alternative ».

les événements de ces trois dernières années, les wargames à thème « 3e guerre mondiale entre l'Otan et le Pacte de Varsovie » étaient devenus caducs. Quelles conséquences en ont découlé ?
1° : ce thème, pourtant l'un des deux plus populaires, est passé d'un seul coup en dernière position dans les « charts » du hobby ; 2° : les éditeurs redécouvrent de nouvelles périodes (ce dont il ne faut pas se plaindre) ; 3° : les wargames à thème « histoire alternative » (Tomorrow The World par exemple) rencontrent un franc succès. Or, c'est précisément XTR corp. qui est leader dans ce dernier domaine. L'équipe de Ty Bomba a voulu faire d'une pierre deux coups : se faire plaisir et bien s'amuser en créant un jeu dont le thème s'apparente fortement aux uchronies précitées et renouveler intelligemment le genre du wargame prospectif. Nous avons donc là un jeu de très bonne qualité, et qui réussit le tour de force de faire à la fois rêver et s'amuser d'une part, et réfléchir d'autre part. Le pire, c'est que, pour une fois, cette « troisième guerre mondiale-là » est tout à fait vraisemblable ! Ceux qui suivent d'un tant soit peu l'actualité politico-économique planétaire seront de mon avis.
Dans les années 90, la compétition économique entre les USA et le Japon s'intensifie au point de prendre rapidement des allures conflictuelles. Les deux géants économiques et technologiques qui étaient depuis 1945, Guerre froide oblige, d'indéfectibles alliés, en viennent à s'affronter de plus en plus durement pour la conquête des marchés. Les États-Unis sont en plein déclin et donc très agressifs, et les Japonais en plein essor et donc très arrogants... Ajoutez à cela quelques percées technologiques majeures de la part des Japonais dans l'électronique et l'informatique, un renouveau du nationalisme nippon, un rejet par ce pays des restrictions légales que les Américains avaient mis en 1945 à son réarmement, et... une URSS en proie à des difficultés internes catastrophiques. Jusque-là, on se croirait en 1991. Tout cela est réel au moment où vous lisez ces lignes.
La prospective commence quand Gorbatchev, ayant un besoin urgent de grandes quantités de devises, décide de vendre aux Japonais une flotte soviétique devenue aussi pléthorique qu'inutile ! Ces chers Nippons vont s'empresser de la moderniser grâce à leurs technologies de pointe qui surpassent alors dans bien des domaines celles des Américains. Je passe sur les détails, vous les lirez dans le fascinant background du jeu. Toujours est-il que les USA décident de faire un Pearl Harbor à l'envers... Et voilà la 2e guerre du Pacifique qui commence.
Je le répète : XTR est la firme qui renouvelle le plus le wargame et où la réflexion est la plus riche (comme cela se sent d'ailleurs dans Command Magazine). Ces gens-là sont d'authentiques révolutionnaires. Précipitez-vous sur Red Sky Morning !

Laurent Henninger

Wargame en anglais édité par XTR corp.

VAMPIRE — V.O.

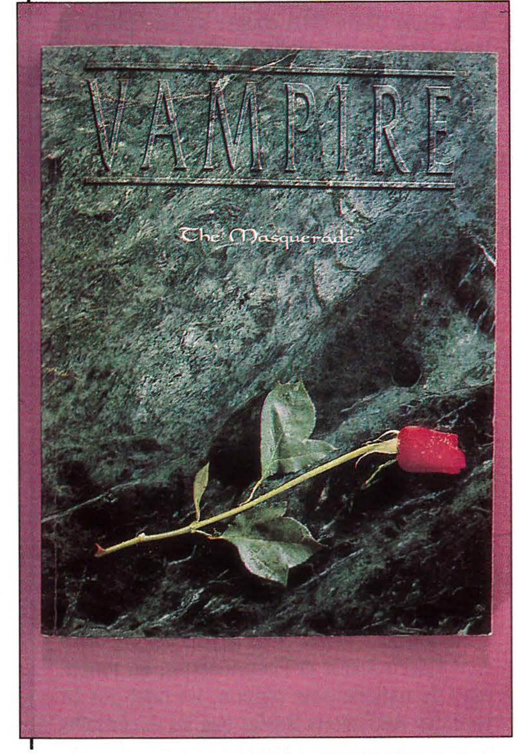
Vampire ?... Vous avez dit vampire ?

Le nouveau jeu de White Wolf, qui nous avait déjà offert le superbe Ars Magica, renouvelle d'une façon extraordinaire le thème du... vampire. Surpris ? Mais le joueur n'incarne pas une bête fauve sophistiquée aux goûts de luxe, assoiffée de sang, qui considère les hommes comme un vaste bétail ignorant. Le vampire est ici un ancien mortel, frappé par la malédiction de Caïn, qui cherche désespérément à retenir une parcelle d'humanité et à contenir la Bête qui sommeille en lui. Il s'agit bien d'un jeu d'horreur, mais celle-ci est intérieure. Son cadre est une Terre alternative, une vision néo-gothique-punk qui ne diffère de notre monde que par l'existence des vampires.
Dédié à Vaclav Havel, émaillé de citations de Shakespeare, de Schopenhauer, des Rolling Stones, de The Cure, et j'en passe, Vampire insiste fortement sur le role-playing et garde une technique minimale. L'auteur met aussi les joueurs en garde : « Vous risquez de voir vos propres imperfections dans le miroir de votre personnage et entrapercevoir la folie qui sommeille en vous... »
Vampire sera sûrement l'un des grands jeux de ces prochaines années. Déjà excellent pris isolément, il deviendra extraordinaire quand il sera complété par Werewolf, Magus, Faerie et Ghost annoncés par White Wolf, totalement compatibles et basés sur la même version mystique de notre monde.

Anne Vétillard

Jeu de rôle en anglais édité par White Wolf.

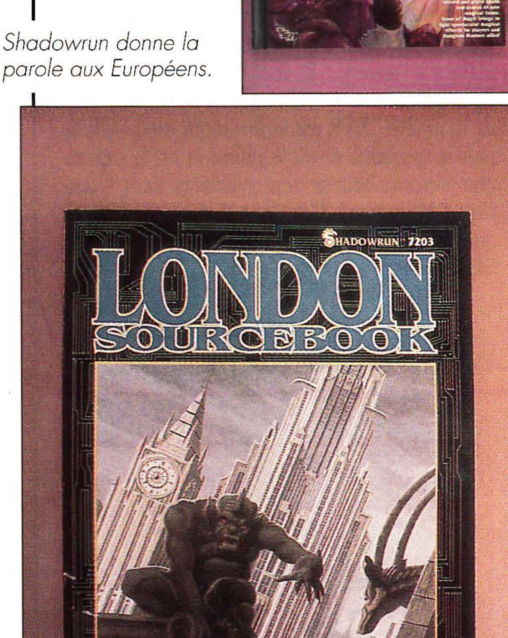




Pour la réhabilitation des Enfants de la Nuit.

Toujours plus de sorts, toujours plus d'objets magiques !


Shadowrun donne la parole aux Européens.



suppléments

pour AD&D2

THE RUINS OF UNDERMOUNTAIN V.O.

Un donjon à l'ancienne

Pour renouer avec les traditions, TSR présente dans le monde des Royaumes Oubliés un gigantesque « donjon » : Undermountain. Situé sous la ville d'Eauprofonde (Waterdeep), il comporte pas moins de neuf niveaux et quatorze sous-niveaux. Labyrinthes, cavernes, salles mystérieuses, monstres et trésors... tout y est ! Undermountain rejoint donc les donjons classiques des premiers temps d'AD&D, mais avec une richesse de détails et un souci du contexte qu'aucun maître de jeu n'avait jusqu'à maintenant eu à sa disposition (les trois premiers niveaux seulement sont présentés, mais sur plus de cent pages...).
Ce supplément permet d'allier les plaisirs d'une exploration souterraine « de grande classe » au plaisir de jouer dans une campagne riche et précise. Un chapitre de rumeurs et un contexte bien conçu permettent de lancer les aventuriers dans les profondeurs de la montagne pour des raisons logiques. Mais le point essentiel à rappeler est que cette boîte ne présente pas un scénario précis mais un cadre. Neuf modules sont proposés pour divers secteurs de ce gigantesque complexe, et le champ est laissé libre pour de nouvelles explorations. Undermountain est un donjon où l'on reviendra souvent ! Inutile de préciser qu'il faudra sûrement plus d'une équipée pour en faire le tour. Et plus d'une équipe...
Ce supplément luxueux ravira les amateurs d'émotions souterraines.

Anne Vétillard
Supplément en boîte pour Forgotten Realms (Les Royaumes Oubliés), édité en anglais par TSR.

« pour » AD&D2

PSIONICS V.O.

Tout dans la tête

Ce supplément « non officiel » pour AD&D2 doit sûrement sa raison d'être à la disparition des pouvoirs psioniques dans la réédition du Manuel des Joueurs. Ces nouvelles règles ressemblent beaucoup à celles présentées dans le livret officiel de TSR, The Complete Psionics Handbook (qui décrit une classe, le Psionicist) : points d'énergie pour alimenter les pouvoirs, un grand nombre de disciplines. A la première lecture, le système de Role Aids semble moins détaillé et plus « fidèle » aux règles de la première édition, mais il contient quelques innovations par rapport à son cousin TSR. Par exemple, les différentes disciplines sont regroupées en écoles qui s'excluent strictement les unes les autres, ce qui donne cinq sous-classes de psionicistes (ceux d'AD&D2 seraient donc des « généralistes ») : le télépathe, le somniomancien, le télékinéciste, le pyromancien et l'empathe.
Alors, Psionics ou The Complete Psionics Handbook ? Ce sera sûrement une question de goût. Le supplément de Role Aids a le mérite de présenter une vision différente d'une classe fort controversée, ce qui permettra peut-être de convaincre votre maître de jeu de vous laisser interpréter ces personnages hors du commun si la version TSR ne l'a pas enthousiasmé. Mais surtout évitez de mélanger les deux systèmes... La catastrophe est garantie !

Anne Vétillard
Supplément en anglais de Role Aids.

pour AD&D2

TOME OF MAGIC V.O.

On trouve tout à la Samagietaine !

Ce nouveau supplément pour les règles d'AD&D2 développe les systèmes de magie présentés dans le Manuel des Joueurs. Vous y trouverez non seulement plus de 250 sortilèges et une série de nouveaux objets magiques, mais aussi une extension des règles de magie. Par exemple, la *wild magic* totalement imprévisible et exclusive, où les sortilèges varient aléatoirement en puissance et où même leurs effets peuvent changer du tout au tout. Une nouvelle spécialisation fait son apparition : l'élémentalisme, qui n'est pas une école en elle-même. Les prêtres ne sont pas oubliés et se voient offrir de nouvelles sphères d'influence (Chaos, Loi, Nombres, Pensée, Temps, Voyage, Guerre, Protection) et quelques variations sur la magie cléricale : sorts de quête, magie de la foi et magie coopérative.
Le Tome of Magic est fort intéressant et élargit l'horizon des joueurs. Cependant, le maître de jeu doit rester prudent et introduire toutes ces innovations peu à peu dans sa campagne.

Anne Vétillard
Supplément en anglais pour AD&D2, édité par TSR.

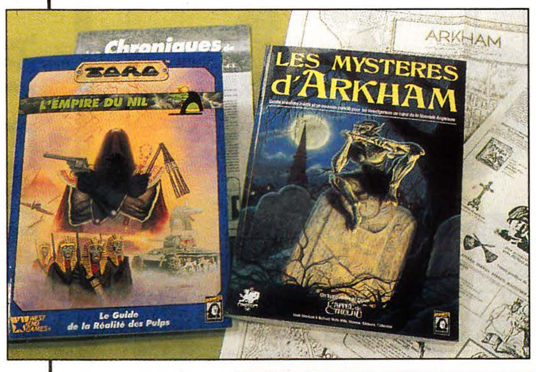
pour Shadowrun

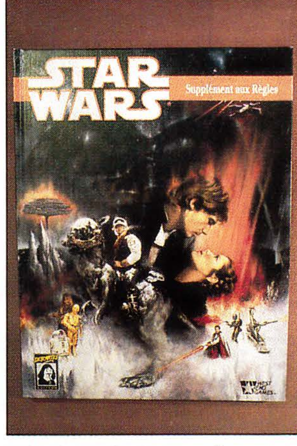
LONDON SOURCEBOOK V.O.

Décentralisation réussie

Shadowrun est une affaire qui marche. Même si les dernières extensions (Neo-anarchist guide to North america et North american nations vol. 1) s'essoufflaient un peu, personne ne peut oublier les bijoux que sont The universal brotherhood et Virtual realities. Alors que ☛







Chez Jeux Descartes, les traducteurs ne chôment pas. La preuve : ces trois suppléments de qualité.

la plupart des extensions sont écrites par l'équipe de FASA, le London Sourcebook, qui est, comme son nom l'indique, consacré à l'Angleterre, est écrit par un Anglais et pas n'importe lequel : une des plus grosses pointures d'outre-Manche en matière de JdR, j'ai nommé Carl Sargent (auteur, entre autres, du scénario pour Warhammer RPG, Power behind the throne). L'ambiance très anglaise de l'extension imprègne réellement les 152 pages qui la composent. Que ce soit le vocabulaire employé par les deckers anglais, les règles sur la magie druidique, la partie consacrée à la noblesse, et la quasi-absence d'armement lourd et de cyberwears offensives, tout est fait pour dépayser le joueur de base (qui vient, comme chacun le sait, de Seattle). La présentation de l'ouvrage est parfaite, dans la lignée des autres guides (comme celui de Seattle), avec cependant une exception de taille : une des nombreuses planches en couleur nous permet d'admirer une photo d'un elfe et d'un troll (si ! une *photo*). Reste à espérer que ce soit un trucage... L'Angleterre est peut-être déjà victime du virus qui transforme les humains en d'autres êtres plus étranges ? Cette extension est un véritable petit chef-d'œuvre. Je regrette cependant l'absence de plans de quelques réseaux informatiques anglais qui auraient donné un « plus » aux deckers qui auraient pu ainsi entrer dans la matrice anglaise directement depuis leur loft de Seattle. Un bon moyen de leur donner envie de voir du pays. Dire qu'une extension sur l'Allemagne est prévue pour bientôt... Son auteur (Alexander Klesen) devra faire mieux ou tout du moins aussi bien que ce que Carl Sergent vient de réaliser. La barre est d'ores et déjà placée très haut.

Croc

Extension en anglais pour Shadowrun

pour Star Wars

LE SUPPLÉMENT AUX RÈGLES V.F.

La galaxie gagne en finesse

Un jeu n'est jamais parfait dès sa première parution. C'est généralement au fil des années – et des éditions révisées – qu'il se peaufine peu à peu jusqu'à atteindre sa pleine maturité. Contrairement à la majorité des éditeurs américains, West End Games semble toutefois se refuser avec Star Wars à tomber dans le cercle infernal (et légèrement hypocrite) des « nouvelles versions » qui contraignent les passionnés à racheter le même jeu tous les deux ans. Après avoir proposé de « nouvelles règles » (intégrées à l'édition française), WEG propose aujourd'hui un « supplément aux règles » qui a pour but avoué d'améliorer un jeu qui a déjà fait ses preuves.
En plus des nouvelles règles déjà citées, qui sont ici expliquées et complétées, ce livre de 80 pages contient des règles supplémentaires pour les combats et les déplacements, un système de combat spatial pour les vaisseaux de guerre, des tables de conversion pour adapter les vaisseaux du jeu de rôle au jeu de combat spatial (Guerriers des Etoiles), des conseils pour créer ses propres Droïds, des règles « révisées » pour la Force, de nouveaux pouvoirs de la Force, un scénario ayant pour cadre une planète-prison de l'Empire et un index complet.
Le tout est très bien présenté et les règles proposées permettent d'ajouter une touche de raffinement – et de complexité (on n'a rien sans rien) – aux aventures de Star Wars. WEG mérite notamment un bon point pour le système de combat pour vaisseaux de guerre qui est pratiquement un jeu à part entière. Un seul regret : que West End Games n'ait pas encore trouvé un moyen de limiter le nombre de dés utilisés pour la résolution des actions. Quoi qu'il en soit, ce supplément d'excellente qualité a de quoi plaire à tous les maîtres de jeu de Star Wars.

Maria Delgado

Le supplément aux règles de Star Wars est publié en français par Jeux Descartes.

pour Pendragon

THE BOY KING V.O.

Une fabuleuse campagne pour un jeu mythique

The Boy King est la bible qu'attendaient tous les joueurs de Pendragon. Comme son nom le laisse deviner (L'enfant-roi), ce supplément propose une campagne qui couvre essentiellement la période correspondant aux jeunes années d'Arthur (de 500 à 531), bien que les grands événements de la saga soient décrits succinctement jusqu'en 577.
Malgré une couverture franchement laide, cet ouvrage de 136 pages est un véritable chef-d'œuvre. On y trouve de quoi vivre des dizaines d'aventures dans l'univers fabuleux de la saga arthurienne : quelques scénarios développés, de nombreux synopsis (présentés sous la forme d'« Instantanés »), une chronologie détaillée des événements « légendaires », les fiches des PNJ importants, diverses cartes (Londres, la région de la Forêt Sauvage, Camelot), de nouvelles règles (génération de personnages, batailles et sièges), des précisions et des conseils, etc. Certains joueurs avaient parfois éprouvé quelques difficultés à « saisir » tous les aspects novateurs de Pendragon. Avec The Boy King, tout est désormais expliqué, détaillé et décortiqué. Le maître de jeu est guidé pas à pas au travers d'un univers d'une infinie richesse auquel il pourra ajouter sa touche personnelle en adaptant les nombreuses idées de scénarios qui lui sont proposées.
Ce supplément est rédigé dans un style « télégraphique » qui traduit bien son objectif : transmettre le maximum d'informations en utilisant le minimum de place. On a d'ailleurs souvent l'impression, en cours de lecture, de fouiller dans les notes personnelles de Greg Stafford, ce qui est loin d'être désagréable.
The Boy King est un supplément exceptionnel qui passionnera tous les fans de Pendragon, mais qui offre également une mine d'informations et d'idées utilisables par tous les maîtres de jeu désireux de donner une coloration plus « médiévale » que « fantastique » à leur jeu de rôle favori. Il ne reste maintenant plus qu'à prier pour que la seconde édition de Pendragon connaisse rapidement une traduction digne d'elle... et que The Boy King ne soit pas oublié en chemin !

Jean Balczesak

The Boy King est une campagne en anglais pour Pendragon, le jeu de rôle arthurien, publiée par Chaosium.

pour Torg

L'EMPIRE DU NIL V.F.

Comme le précédent, comme les suivants...

Deuxième « guide » traduit en français, il détaille le royaume du sinistre Dr Moebius (pour situer le personnage, que ceux qui sont fans de comics imaginent un Fatalis qui se prendrait pour un pharaon). Le mélange années 30 à la Indiana Jones + super-héros + guerre des réalités = un cocktail extrêmement détonant, qui est l'un de ceux qui m'amusent le plus dans la palette de mélanges rendus possibles par Torg. Comme d'habitude, après une soixantaine de pages de background, nous avons des règles additionnelles. Entre autres, tout ce qui concerne la « science étrange » (qui permet à un scientifique d'inventer l'antigravité alors que le moteur à réaction n'existe pas encore), les pouvoirs et les gadgets sans lesquels les super-héros n'existeraient pas... Comme d'habitude, tout cela demande deux ou trois lectures pour être bien assimilé, mais tour-

ne comme une montre suisse après. Présentation de qualité, illustrations meilleures que pour le guide précédent...
En conclusion, je n'ai rien d'autre à en dire que ce qui a déjà été dit et redit de tous les guides de Torg critiqués à ce jour : ils sont bons, et vous pouvez les acheter en confiance. Une mention spéciale aux Chroniques, qui continuent leur petit bonhomme de chemin et qui sont toujours aussi amusantes à lire...

Tristan Lhomme

Supplément au jeu de rôle Torg, publié en français par Jeux Descartes. Prix : 159 F.

pour L'appel de Cthulhu

LES MYSTERES D'ARKHAM V.F.

Un petit bijou !

Ce copieux supplément pour L'appel de Cthulhu présente en détail la ville d'Arkham, chère à H.P.Lovecraft. Ses 157 pages représentent une somme de travail considérable. La cité est décrite maison par maison ou presque, avec bien entendu un copieux chapitre sur l'université et les secrets de la bibliothèque... Les MJ perfectionnistes ou rebelles à l'improvisation y trouveront de quoi satisfaire les demandes les plus saugrenues de leurs joueurs. Cela pourrait n'être qu'un inventaire hétéroclite mêlant loueurs de bicyclettes, tatoueurs, maisons hantées, restaurants, cimetières où errent des Choses démoniaques et ainsi de suite, mais c'est suffisamment bien fait et bien écrit pour qu'on y croie presque... Un Gardien compétent pourra sans peine rendre l'impression de « glace mince » qui caractérise Arkham : un endroit anodin en surface dissimulant une foule d'horreurs. Dans le genre, l'exemplaire de l'Arkham Advertiser fourni en encart est particulièrement savoureux. A la première lecture, on a l'impression d'un quotidien de province poussiéreux, mais on découvre toutes sortes de détails inquiétants, si on se donne la peine de le relire attentivement...
Quant aux quatre scénarios, il n'y a rien à en dire sinon qu'ils sont d'excellente qualité.
Pour finir, une bonne nouvelle : Chaosium prévoit de réaliser beaucoup d'autres suppléments sur d'autres sites lovecraftiens. Pourvu qu'ils soient aussi réussis que celui-ci !

Tristan Lhomme

Supplément à L'appel de Cthulhu, publié en français par Jeux Descartes. Prix : 159 F.

wargames

1944 SECOND FRONT V.O.

22, v'la les Gros Bill !

Les opérations en France et en Allemagne du 6 juin 1944 à la fin de la guerre sont le sujet d'un bon nombre de jeux, bien différents les uns des autres. Tyrone Bomba a jugé utile d'ajouter à cette pile déjà imposante le fruit de ses réflexions, qu'il présente en toute modestie comme un jeu bien plus intéressant que ses concurrents et comme une façon de combattre la dérive « dinosaurienne » du wargame. Je trouve moi aussi que des règles complexes et nombreuses ne sont pas nécessaires pour faire un bon jeu de simulation. Mais il me semble qu'un livret de trente pages très denses ne représente pas la perfection en fait de règles simples. Surtout lorsque la présentation des dites règles, méprisant le système des « cas » inauguré dans l'antiquité par SPI, rend extrêmement difficile la recherche d'un point quelconque. La carte m'a d'abord semblé affreuse – et franchement, elle EST affreuse ! Les contours de notre Hexagone national ont l'air d'avoir fondu. Et la table de résultats des combats imprimée à côté n'est qu'une énorme erreur, sans le moindre bulletin glissé dans la boîte pour le signaler (la bonne TRC figure dans les aides de jeu). Les 400 pions, quant à eux, sont convenables...
Une innovation dans les règles : le rôle majeur dévolu aux unités d'élite (les mécanisés SS, la 1ère division d'infanterie U.S. dite « Big Red One », la plupart des Canadiens, notre 2e D.B., etc.). Ces unités peuvent décaler en leur faveur le rapport de forces lors des combats en se sacrifiant à moitié (c'est-à-dire en se réduisant volontairement, quel que soit le résultat du combat). Je croyais pourtant cette tactique suicidaire réservée aux attaques banzaï des Japonais – dont on sait le médiocre rendement. De plus, cette façon de dire que les meilleurs soldats sont ceux qui se font le plus tuer me paraît à la fois stupide et suspecte. Stupide : dans l'Histoire, quand une unité d'élite rencontre une unité médiocre, elle la balaie sans subir de pertes... Nous venons même d'en avoir sur le terrain, « en vrai », un exemple supplémentaire dont les journaux ont beaucoup parlé. Et suspecte : si l'on prend un peu de recul, il y a là une sorte de culte grosbilliste du surhomme... Bien déplaisant.
En dehors de ce problème, notons quelques bons points. Ainsi, la zone de contrôle d'une unité n'existe que pour autant qu'elle la fait respecter, c'est-à-dire qu'elle attaque (à force doublée tout de même) l'adversaire qui tente de la traverser. Bonne idée, mais qui ne suffit pas à sauver le reste du jeu de la grisaille et des lourdeurs.
En fait, je crois que sur le thème « du 6 juin à l'Armistice », le meilleur jeu disponible est actuellement Against the Reich, de West End Games. Ce 1944 – Second Front ne devrait servir que d'exemple à ne pas suivre dans une thèse sur le syndrome du Gros Bill dans le wargame.

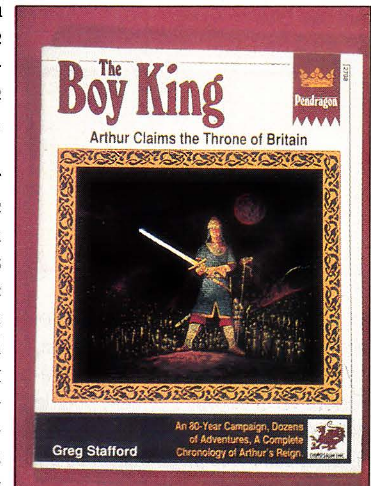
Frank Stora

Wargame édité en langue américaine par 3W.

MARCHING THROUGH GEORGIA V.O.

Un système pour toute la guerre de Sécession

Marching Through Georgia, le dernier-né de Clash of Arms est le premier jeu d'une série qui a pour objectif de présenter un système de jeu unique, propre à simuler toutes les campagnes de la guerre de Sécession ; une idée qui ne manquera pas de séduire les rares amateurs de la période (qui sont heureusement de plus en plus nombreux...).
Le jeu simule la campagne de 1864 menée par le général Sherman en Géorgie, et qui aboutit à la prise d'Atlanta, l'une des plus importantes villes du Sud (souvenez-vous d'*Autant en Emporte le Vent*). Cette campagne scelle définitivement l'avantage dans le camp fédéral qui va le conserver jusqu'à l'écrasement final du Sud.



Les jeunes années du roi Arthur donnent prétexte à une campagne fabuleuse.



Les wargames ne sont pas à l'abri des accès de grosbillite.





Des règles simples pour un jeu de combat spatial qui tient très bien la route.

Le nouveau système présente des innovations intéressantes. D'abord absence d'hexagones : la carte, superbe, est divisée en zones. Les pions, qui représentent des divisions ou des corps d'armées pour le Nord, sont retournés sur la carte, pour cacher leur déploiement à l'adversaire (des pions *dummies* qui ne représentent rien, peuvent être rajoutés aux forces pour augmenter l'incertitude). Le combat, qui a lieu quand des forces ennemies occupent une même zone, se déroule sur un *display* tactique. Lors de ces combats, vous pouvez diviser vos forces en un centre, deux ailes et une réserve, et ordonner à chaque partie une tactique différente (diversion, assaut, contre-attaque...) qui influera sur le combat.
Le jeu est relativement fluide et les mécanismes sont très réalistes (surtout sur le rôle de la cavalerie qui peut tenter de découvrir les forces adverses ou contribuer à mieux cacher les siennes). Hélas il est assez peu équilibré puisque le Sud, qui n'a pas assez de forces pour prendre l'initiative, ne peut qu'espérer tenir le plus longtemps possible et infliger à son adversaire des pertes supérieures aux siennes.
Mais il s'agit quand même d'un jeu intéressant et original, qui séduira les amateurs de la guerre du XIXe siècle et, par-dessus tout, ceux qui considèrent que la guerre de Sécession fut la guerre la plus passionnante de cette période.

Jérôme Discours

Wargame en anglais de Clash of Arms.

THE LEGEND BEGINS V.O.

Pour amateurs de désert

Comme son nom l'indique, The Legend begins évoque le début de la saga de l'Afrika Korps, c'est-à-dire les combats dans le désert de Lybie et d'Égypte de mars à décembre 41 (la première offensive de Rommel, le siège de Tobrouk, l'opération Crusader...). Il faut reconnaître que les premiers mois de cette période n'ont que rarement été abordés dans les wargames. De plus, si la guerre du désert a été refaite de nombreuses fois par de nombreuses marques, depuis l'ancestral Afrika Korps d'A.H., il n'y a plus grand-chose de disponible aujourd'hui sur ce sujet, du moins à l'échelon stratégique. Autre originalité du jeu, il est édité par une micro société du nom de Rhino Games, créée uniquement pour le publier ! L'auteur s'est en quelque sorte fait un gros plaisir. Cependant, les réactions des joueurs américains étant positives, d'autres jeux pourraient voir le jour : la suite de The Legend begins, bien sûr, mais d'autres aussi.
The Legend begins est présenté dans une pochette plastique qui ne paie pas de mine, mais ses 400 pions sont de très belle qualité, et la carte, d'Alexandrie à Tripoli, est élégante et soignée (on voit que l'auteur a fait « comme pour lui ! »). Quant aux règles, si elles ne se singularisent pas par des prouesses d'originalité, elles sont fort clairement expliquées. Heureusement, car elles sont assez complexes : même l'ordre d'empilement des pions dans une pile a de l'importance ! On remarque ici le peu de préoccupations commerciales du créateur, qui a voulu un jeu pour vrais amateurs.
Chaque tour représente une semaine et est divisé en dix segments. Lors de chaque segment, l'un des deux joueurs peut avancer et combattre. Classique ! Moins classique, le fait que l'ordre de succession des segments soit tiré au sort. Encore moins classique : il faut tenir compte des chars réparés et renvoyés au combat, ou même, dans les règles optionnelles, des blessés soignés qui retournent au front ! Et quelques notions vraiment nouvelles à signaler : lors des combats, le jet de plusieurs dés de chaque côté, en fonction du volume des forces en présence, pour déterminer les pertes. L'un de ces dés détermine le vainqueur du combat, qui peut très bien avoir subi plus de pertes que son adversaire.
En somme, The Legend begins (joli titre, au fait, non ?) est un jeu intéressant, mais certes pas destiné aux débutants. En revanche, si vous êtes un amateur chevronné de la guerre du désert, vous vous devez de l'essayer.

Frank Stora

The Legend begins – Afrika Corps 1941 est un jeu en anglais édité par Rhino Games.

SILVER BAYONET V.O.

Le Vietnam en direct

Silver Bayonet reconstitue les premiers engagements d'unités aéromobiles constituées de la 1st Air Cav américaine en 1965 dans la région de Pleiku, au Vietnam, à une échelle située à la limite inférieure de l'opérationnel : tour d'une dizaine d'heures, hex. d'un mile de côté, et pions de la taille d'une compagnie.
La boîte accroche l'œil, et le matériel est de bonne facture même si les indications écrites de la carte sont parfois peu lisibles et si les symboles Otan des pions hélicos sont trop petits pour permettre une sélection aisée ; heureusement, les chiffres de potentiel empêchent tout risque d'erreur.
Les règles, claires et courtes, ne sont cependant pas très simples. Les auteurs ont beau préciser qu'ils ont cherché à produire un jeu plutôt qu'une simulation minutieuse, les modes de calcul des ratios de combat sont assez tarabiscotés, en particulier pour l'artillerie et les notions de coordination en combat de manœuvre et d'effet de choc lors des assauts (appelés tous deux *efficiency* en anglais, ce qui ne simplifie pas les choses).
Les conditions de combat sont cependant bien rendues. Les Américains font appel à la trilogie piégeage-appuis-assauts, alors que les Vietnamiens recourent à la dissimulation et au refus de combattre, et disposent d'un sanctuaire au Cambodge.
Silver Bayonet séduira tous ceux qui ont apprécié *L'innocence perdue* de Neil Sheehan. On y retrouvera tous les sentiments de frustration face à un ennemi qu'on passe son temps à essayer de verrouiller sur une position. Un très bon jeu, ouvert à tous, qui permettra de comprendre pourquoi les Américains en sont venus à pratiquer la comptabilité des cadavres.

Claude Esmein

Wargame en anglais édité par GMT Games.

jeu de plateau

SPACE FLEET V.O.

Tout simplement bon

Space Fleet est un jeu de combat spatial d'une espèce trop rare. Non content d'être simple et bien présenté, il est aussi – et surtout – très agréable à jouer. Pourtant, quand on ouvre la boîte pour la première fois, il est difficile de ne pas éprouver une légère déception : seulement quatre figurines de vaisseaux en plastique (il faut quand même reconnaître qu'elles sont jolies, surtout les Eldars), un plateau modulaire en six parties, des pions minuscules, quatre dés, quelques aides de jeu,.. D'accord, tout cela est

coloré et agréable à regarder, mais comme Games Workshop nous avait habitué à une profusion de matériel de qualité, on a tendance à devenir exigeant.

Malgré leur brièveté (trois pages) qui permet de les lire en moins de cinq minutes, les règles présentent quelques aspects intéressants qui méritent d'être signalés. Ainsi, les déplacements sont simultanés et doivent être « programmés » secrètement par les joueurs avant d'être exécutés. Les combats sont résolus en jetant des dés dans le fond du couvercle de la boîte (chaque dé qui tombe dans une case « Hit » fait perdre un « bouclier » ou un point de dommage à l'adversaire). Il y a des règles pour les éperonnements, les coups critiques, les arcs de tirs, etc. Tout cela en trois pages petit format, il fallait le faire !

C'est toutefois en jouant que l'on découvre les véritables qualités de ce jeu. En effet, les parties sont courtes (une demi-heure en moyenne) et mouvementées. Et si la chance joue un grand rôle, la victoire finale dépend néanmoins beaucoup du sens tactique des adversaires en présence. Même s'il ne s'agit pas d'une simulation, Space Fleet est un jeu très distrayant qui ravira les néophytes et les fans de SF baroque qui aiment les règles simples. Une bonne surprise.

Jean Balczesak

Space Fleet est un jeu de plateau pour 2 à 4 joueurs publié par Games Workshop (une traduction des règles est proposée dans la boîte).

ludotique

GOLD OF THE AMERICAS V.O.

L'ordinateur découvre l'Amérique

Nous avons présenté dans CB n° 62 des jeux « sur carton » d'exploration des Amériques : New World, Viceroys, Conquistador... Jeux fort intéressants, mais oubliant un peu le réalisme au profit de la jouabilité, ou au contraire écrasant le joueur sous le poids de la gestion. Or, la gestion, c'est ce que les ordinateurs font le mieux. C'est ce que les créateurs de Gold of the Americas ont dû penser en pillant quelque peu leurs prédécesseurs cartonnés. Mais ce pillage leur sera pardonné, car le résultat est de très bonne qualité.

Ne cherchez pas dans ce jeu de féroces batailles à mener personnellement. Vous êtes vice-roi (anglais, espagnol, portugais ou français), vous donnez des ordres, vous recevez des rapports et vous payez des impôts à une monarchie avide. Au bout de 300 ans (30 tours), vous serez victorieux si vos colonies sont à la fois nombreuses et développées.

Gold of the Americas fait preuve de grandes qualités. D'abord, la simplicité. Sur Mac, notamment, on peut boucler une partie complète en trois heures (et guère plus sur Amiga ou PC). Ensuite, les adversaires informatiques ne sont nullement ineptes. Ayant battu trois « novices » à ma première partie, j'ai réglé l'un d'eux sur « expert », pour soutenir l'intérêt... et il m'a battu sans bavure. L'esthétique des dessins en couleurs et l'humour des commentaires ne sont pas à négliger.

En somme, un excellent logiciel, sans doute l'un des rares jeux de simulation stratégique sur ordinateur auxquels on puisse jouer à plusieurs sans passer de trop longs moments à attendre que les copains aient fini.

Frank Stora

Un jeu SSG. Disponible sur Macintosh, Amiga et PC, testé sur Mac.



EPREUVE DU FEU

la critique

Mercenaires

Le goût de l'authentique

Paris, juillet 1991.
Dans un café enfumé, notre valeureux envoyé spécial a rencontré François Perrinel, auteur de jeu de rôle, pour un entretien sur sa première production : Mercenaires.

Un soupçon d'ambiance

Forêt équatoriale. Vos vêtements vous collent à la peau, la moiteur rend la respiration difficile, les chargeurs sont presque vides... Alors que l'étau de vos poursuivants se resserre peu à peu, vos compagnons et vous-même venez à regretter d'avoir accepté cette mission : libérer un otage et se débarrasser d'une poignée de révolutionnaires, quoi de plus simple...

Vous auriez dû vous méfier quand ce type trop poli vous a offert tout cet argent dans ce bar de Pigalle où vous avez vos habitudes. Vous auriez dû, maintenant il est trop tard pour se lamenter. Les révolutionnaires protégeaient l'otage contre des tueurs à la solde de trafiquants de drogue. Cela, vous l'avez appris trop tard de la bouche de l'otage mourant qui a préféré se suicider plutôt que de tomber entre vos mains. A présent, vous avez sur le dos toute une compagnie de l'armée régulière... Mais vous êtes un mercenaire, vous avez l'habitude des coups pourris. Avec un peu de chance, vous vous en tirerez et alors, vous connaissez un type trop poli qui regrettera de vous avoir trompé...

A l'ombre des genres majeurs du jeu de rôle, tels que le médiéval-fantastique ou la science-fiction, existent d'autres sources d'inspiration. Mercenaires, nouveau jeu français, fait partie de l'une d'elles : l'aventure moderne. Il est spécialement orienté vers les opérations de mercenaires : missions commando, guérilla, coups de force, libérations, enlèvements, assassinats, entraînements de troupes ; telles qu'elles sont pratiquées à l'heure actuelle.

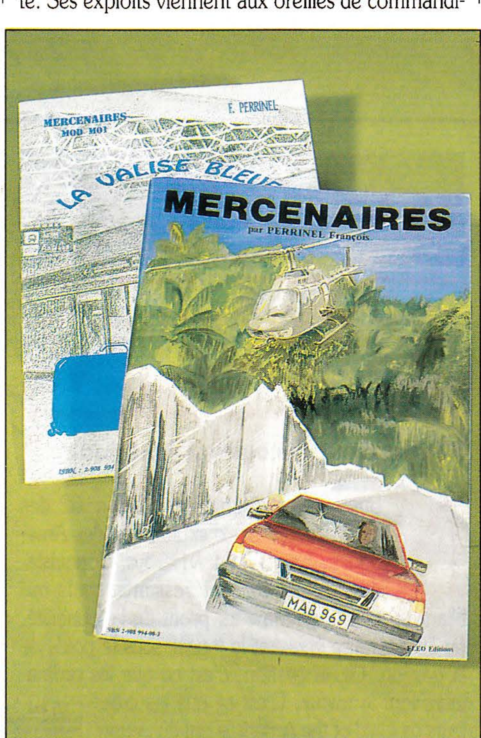
Un peu d'inspi

En la matière, le film culte de François Perrinel est *Les loups entre eux*. Tout bon mercenaire en herbe se doit de le voir pour saisir le propos du jeu. Ce film raconte la constitution d'une équipe de mercenaires, professionnels ou occasionnels, volontaires ou contraints, de tous horizons : un ancien officier de l'armée française, un phalangiste libanais, un gitan, Claude Brasseur en espion de la DGSE, un grimpeur émérite (Patrick Edlinger). La mission de cette équipe est de délivrer un général américain retenu par des terroristes dans un pays « sensible » du pourtour méditerranéen. La mission menée à bien, les mercenaires seront éliminés un par un pour éviter que les commanditaires ne soient découverts un jour...

D'autres films sont directement dans la ligne Mercenaires, citons : *Les chiens de guerre*, *Les oies sauvages*, *Les faucons de la nuit*, *L'arme fatale II*.

Les aventuriers modernes

Selon François Perrinel, le personnage type de Mercenaires est un homme jeune qui vient de finir l'armée ou qui est las de son métier actuel : un docker, un ouvrier à la chaîne ou même un médecin. Ayant le goût de l'aventure, cet homme accepte des opérations plus ou moins louches, comme videur dans une boîte de nuit ou casseur de bras pour un usurier. Peu à peu, l'apprenti mercenaire acquiert une réputation qui devient sa carte de visite. Ses exploits viennent aux oreilles de commanditaires potentiels de plus en plus importants, les opérations proposées sont de plus en plus louches, de plus en plus juteuses également...



Pour satisfaire à cette description, il faut des personnages triés sur le volet. Pas question de grands sentiments ou de sensiblerie. Les mercenaires sont payés grassement pour mener à bien une mission, aller où on leur dit d'aller, tuer qui on leur dit de tuer, bref pour obéir non pour réfléchir.

En marge de cet archétype pour lequel le jeu a été pensé, il existe – dans une « optique secondaire » selon les propres propos de François Perrinel – une foison de personnages possibles pouvant être également considérés comme des aventuriers modernes. Pour commencer, citons toutes les troupes spéciales : GIGN, Delta Force, Spetnatz, SAS, etc. dont les opérations de commando antiterroristes ou antimafia peuvent faire l'objet de scénarios. Néanmoins, ce type de personnage peut difficilement faire l'objet d'une campagne et manque d'indépendance puisque bien souvent c'est un militaire.

Les personnages de Mercenaires peuvent aussi être des policiers ou des détectives privés. Mais la tendance naturelle de ce type de personnage à agir seul ou en duo, limite de facto le nombre de joueurs. Viennent enfin, dans un genre radicalement différent, les mordus des raids et les membres d'Organisations Non Gouvernementales (ONG) comme Médecins du monde ou Médecins sans frontières. Un trek au cœur de la forêt amazonienne ou une mission humanitaire en Afghanistan peut facilement devenir une grande et périlleuse aventure, d'autant plus que le personnage n'est pas préparé à jouer les Rambo !

Un long scénario peut être l'amorce d'une campagne basée sur la poursuite d'un grand méchant ou la libération d'amis injustement emprisonnés. Là, la mission humanitaire ou le trek pousse un personnage sans histoire vers l'Aventure avec un grand A. Dans ce cas, grands sentiments et idéal sont de rigueur...

Evidemment, il est toujours possible de mélanger tous ces types de personnages pour former un groupe de joueurs. Mais alors, il est nécessaire qu'ils aient tous de bonnes raisons d'être ensemble sous peine de perdre tout réalisme et crédibilité.

Le souci du réalisme

Un des points forts du jeu est le souci de réalisme, visible à tous les niveaux.

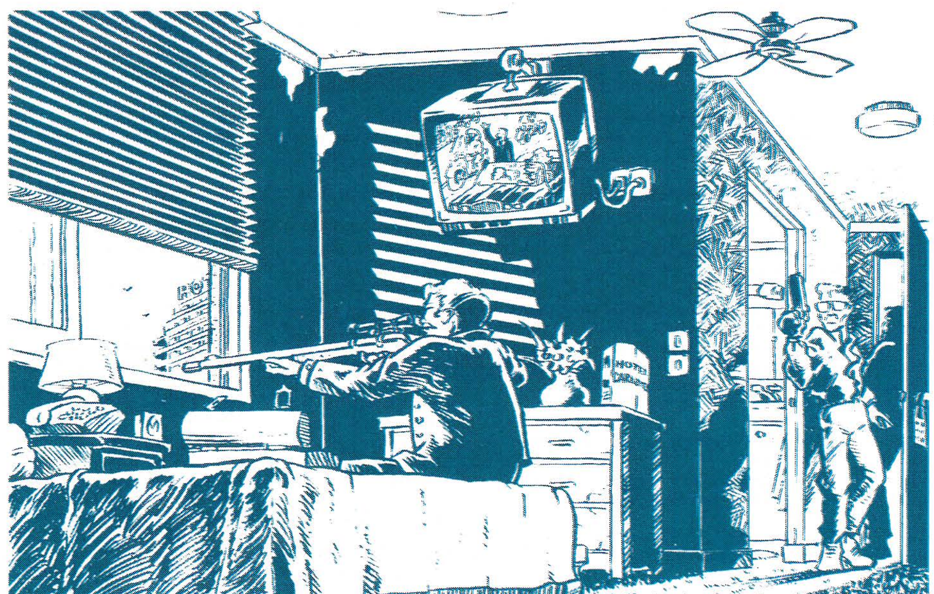
Réalisme au niveau des règles, inspirées du modèle James Bond 007, qui malgré une certaine sophistication sont parfaitement jouables et accessibles aux joueurs les plus novices. Ce que l'on ne peut pas dire de Phoenix Command (Leading Edge), le modèle en la matière.

Les projets de FLEO

La société de François Perrinel a actuellement trois projets de jeux de rôle dans ses cartons dont l'un, *Plainte contre X*, ne devrait pas tarder à sortir.

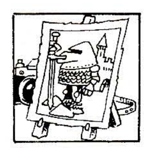
Plainte contre X, aussi appelé *Lupin 90*, est un jeu de montes-en-l'air style Arsène Lupin ou Sam et Sally : des aventuriers fortunés prennent des risques pour le plaisir. *Boucaniers* est dans la lignée de *Skull & Crossbones* (FGU) et de *Pirates & Plunder* (Yaquinto), pour hisser de nouveau le pavillon noir. Le troisième projet est un jeu de science-fiction style *Space opera* (FGU).

Ces trois jeux ne devraient pas, sauf changement, avoir les mêmes règles que *Mercenaires*.









Si un look baroque vous convient

Si vous aimez les jeux réalistes.

A qui s'adresse ce jeu ?



Pour les vieux routards.

Si vous savez prendre du recul vis-à-vis de votre personnage.

Réalisme au niveau des aides de jeu, à tel point que certaines ont dû être censurées par l'auteur car trop précises et détaillées, et concernant certaines personnalités.
Réalisme au niveau des équipements dont les caractéristiques de jeu sont évaluées selon la très sérieuse revue Jane's Defense Weekly.
François Perrinel semble tout particulièrement tenir à l'équipement, comme en témoignent les listes d'armes et autres et le contenu des suppléments parus et à paraître.
Une anecdote de jeu racontée par l'auteur illustre parfaitement bien ce propos :
« 14, 15, 16... Quinze balles dans le chargeur plus une dans la chambre cela fait seize. Je me levai alors, crânant devant mon adversaire dont l'arme, un Beretta 92F était maintenant vide. Lâche ton arme et lève les mains en l'air ! lui lançai-je. » L'homme sourit et m'envoya trois balles dans le buffet... J'aurais dû prévoir qu'un type qui laisse une balle dans la chambre utilisait des chargeurs surdimensionnés ! La prochaine fois, je ne ferai pas la même erreur...
Amoureux du « matos » et des petits détails qui changent tout, ce jeu est pour vous...

Des modules inspirés

L'auteur de Mercenaires a longtemps joué à James Bond 007 et cela se ressent sur les règles. C'est à la fois le côté trop idéaliste et réducteur du monde de James Bond et les aberrations des caractéristiques de certaines armes qui ont poussé François Perrinel à concevoir un jeu et des scénarios plus réalistes, plus proches de sa vision de l'aventure moderne. Les scénarios de Mercenaires sont donc créés en collant le plus possible à l'actualité, l'auteur ne cache d'ailleurs pas sa volonté d'arriver à publier des aventures « à chaud ». Ils s'appuient sur une documentation importante venant de sources d'information « variées ». Certains sont même plus ou moins inspirés de faits réels...
Toute cette « culture » est sous-jacente, supposée connue, ce qui explique en partie l'absence de background dans le livre de règles, et qui n'ira pas sans poser des problèmes à des maîtres de jeu et joueurs non prévenus (cette carence est toutefois compensée avec les suppléments, voir Inventorium). Tout le monde il est vrai, ne peut pas avoir un authentique mercenaire dans ses relations...

Pour ou contre

Mercenaires est plus un jeu pour simulationistes que pour rôlistes, son but est de coller le plus possible à la réalité à tous niveaux, tant dans les scénarios que dans les mécaniques de jeu. Tout l'intérêt, et le défaut, du jeu sont là.
Intérêt, car le sérieux apporté à la réalisation des règles et la masse de documentation proposée sont un gage de précision et de réalisme. Les simulationistes apprécieront cela, d'autant que pour la période moderne ils manquaient cruellement de choix, le seul jeu valable étant de plus en anglais (Phoenix Command).
Intérêt, car il n'existait plus, Trauma n'ayant pas assuré son suivi, de jeu d'aventure moderne générique c'est-à-dire ne faisant pas référence à une série ou un héros particulier (ex : James Bond 007). Mercenaires permet une multitude de scénarios possibles, de la mission de mercenaires archétypique à des treks (*Delivrance*) ou raids divers (un Paris-Dakar qui tourne mal...) en passant par des thrillers urbains (*Frantic*, *Les trois jours du Condor*...) et des histoires policières (*L'arme fatale II*, *Le piège de cristal*...). Les possibilités sont infinies, le moindre fait-divers peut donner naissance à un scénario.
Défaut, car les jeux simulationistes ne font pas recette. Nombre de joueurs auront une réaction épidermique face au catalogue d'armes en tous genres du livret de règles et des suppléments. Ceux des joueurs qui privilégient l'ambiance devront ainsi composer avec des règles faites exclusivement pour la simulation.
Défaut également, car à jouer à notre époque des situations réalistes, tout le rêve et l'évasion qui s'attachent d'habitude au jeu de rôle sont totalement gommés, et la nécessaire distanciation entre personnage et joueur, monde et réalité, est d'autant plus difficile à conserver.
Dans ces conditions, le malsain et le sordide font facilement surface. Massacrer quelques orques, troglodytes ou trolls à AD&D est sans conséquence tellement les oppositions raciales sont inhérentes au monde de ce jeu. Le pendant en termes de Mercenaires s'appelle pogrom, apartheid ou banalement racisme, ce qui ne donne pas du tout la même portée aux actes des personnages. Jouer un Loyal Bon exterminant sans relâche les forces du Mal peut être amusant ; incarner un intégriste de tous bords ou un policier sud-africain nettement moins.
Défaut enfin, car le sordide de certains passages de scénarios et la psychologie du personnage type de ce jeu, foncièrement individualiste et amorale, rebutera certainement les joueurs intéressés de prime abord par l'aspect aventure moderne.

INVENTORIUM

Jeu de rôle édité en français par FLEO Éditions
Auteur : François Perrinel
Illustration : Simone Santarini, Philippe Monot.
Présentation : livret de 104 p. contenant les règles et des listes de matériel (aucun background ni aide de jeu, ceux-ci se trouvant dans les suppléments). Couverture couleur, intérieur noir et blanc.
Supplément parus
— *La Valise bleue* : un scénario dans lequel les personnages sont aux prises avec le crime organisé.
— *Le repos du guerrier, La secte des libres serviteurs de Dieu, Et pour cet été la Jamaïque ?, Le GIGN en action* : mini scénarios distribués lors de la convention CFSO de Toulon.
Suppléments à paraître
— *Les premiers pas* : recueil d'aides de jeu, principalement sur le crime organisé, les groupes d'intervention et les détectives privés.
— *Opération Aigle blanc* : la Pologne, les généraux à lunettes noires et les syndicalistes à moustache. L'ensemble a pris un coup de vieux ces derniers temps.
— *Afrique à Dieu* : le Rwanda. Souvenez-vous, il n'y a pas si longtemps, aux infos de 20 heures...

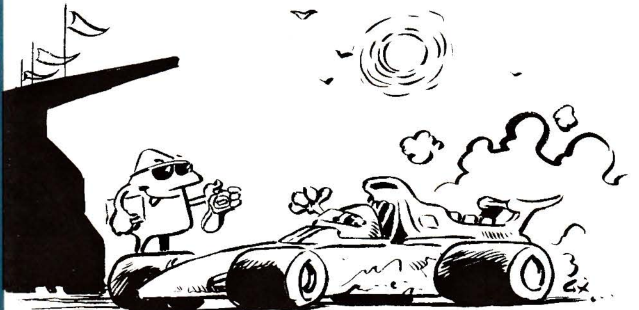
En conclusion

Comme tous les jeux d'aventure moderne, Mercenaires pose le problème de la trop grande proximité entre jeu et réalité. Il nécessite des joueurs mûrs, capables de maintenir la nécessaire distanciation et de jouer au second degré.
Mercenaires recèle de bonnes potentialités surtout grâce à sa solide base documentaire. Cependant sa présentation peu engageante et la valorisation de l'aspect mercenariat pur qu'en donne pour l'instant l'auteur risquent fort de compromettre l'avenir du jeu. Mercenaires gagnerait à s'ouvrir davantage sur d'autres aspects de l'aventure moderne afin d'attirer un public plus large. François Perrinel en est conscient mais les capacités actuelles de sa société ne permettent pas une telle ouverture. Il compte d'abord entretenir le public déjà acquis à Mercenaires par des aventures et aides de jeu, avant de chercher à gagner d'autres joueurs.

Pierre Lejoyeux
illustration : Didier Guiserix

Pour Formule Dé

Aide de jeu



L'Échangeur 17

Le circuit de l'Échangeur 17 se trouve sur une des faces du poster central.

Y aura-t-il un jour un 17e circuit au championnat du monde de formule 1 ? Non, sans aucun doute. Et pourtant, dans un petit pays d'Amérique centrale, on essaye d'y croire…

L'histoire

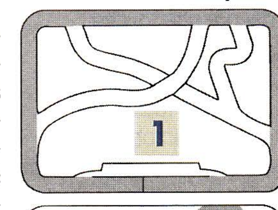
Coincée entre le Mexique et la mer, non loin de la frontière des États-Unis, la petite république de Los Ananas a une instabilité politique digne de l'encyclopédie des records. La durée maximale d'un président est établie à neuf mois, vingt-sept jours et seize heures (record appartenant à Maximo Guttierez, dit El Libertador). Or justement, un coup d'État vient de permettre au président en exercice de quitter ses fonctions. Le lendemain, son programme d'une autoroute aux dimensions pharaoniques était abandonné par son successeur. Celui-ci, Julio Picador (dit El Libertador), veut à tout prix attirer vers son tout petit pays devises et touristes. Il décide donc d'y organiser le 17e grand prix du championnat du monde de formule 1 ! Pour cela, il fait aménager l'échangeur 17, portion de l'autoroute inachevée, qui s'appellera très vite le 17, par souci de commodité.
Les chances pour que ce circuit fasse un jour partie des seize du championnat frise le zéro absolu, mais Ludodélire et Casus Belli, ne reculant devant rien, vous offrent d'en tester dès maintenant les multiples possibilités : le « 17 » est à vous.

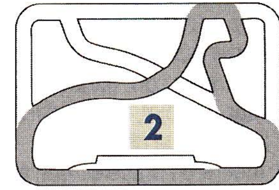
Le briefing

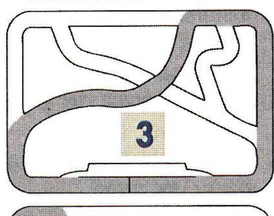
Etant conçu à partir d'une rocade d'autoroute, ce circuit est de petite taille, mais permet en contrepartie de multiples variantes de parcours.
• **Les circuits de base** (voir schémas). Ce sont les cinq parcours différents que l'on peut emprunter. Ils constituent un bon début pour apprendre à jouer à Formule Dé, faire une courte partie avec des partenaires non expérimentés, ou encore faire des parties en trois tours moins longues que celles du circuit de Monaco.
Deux remarques d'ordre technique :
— La zone grisée au milieu du circuit représente un passage sous un pont, il suffit de faire passer sa voiture d'un côté à l'autre, sans tenir compte de cette zone.
— Les virages dans le haut du circuit ont des valeurs différentes selon le parcours que l'on emprunte. Le virage en haut à gauche est considéré comme virage à un arrêt pour le parcours n° 1, à deux arrêts pour le parcours n° 4. Le virage en haut à droite est considéré comme virage à un arrêt pour le parcours n° 3, à deux arrêts pour le parcours n° 5, et à trois arrêts pour le parcours n° 2.
• **Les circuits dits complexes**, ou standard « championnat du monde ». Les cinq circuits de base étant plus courts que les circuits officiels du championnat du monde (Monaco fait 166 cases, contre 98 pour le circuit n° 1 qui est le plus long des cinq), il est possible de courir deux tours qui compteront comme un tour de circuit. Une course en trois tours nécessitant alors six tours de piste.
Dans ce cas, il suffit de choisir une combinaison de deux circuits parmi les suivantes : n° 1 + n° 1 ; n° 1 + n° 2 ; n° 1 + n° 3 et ainsi de suite jusqu'à n° 5 + n° 5. En rajoutant à cette liste les combinaisons de circuits qui peuvent être inversés (ex : n° 1 + n° 2 devenant n° 2 + n° 1), on obtient ainsi vingt-cinq circuits supplémentaires, ce qui, en plus des cinq parcours de base, donne trente circuits différents !
A partir de cet éventail de possibilités, vous pouvez organiser des championnats sur plusieurs parcours, en notant bien après chaque, l'évolution des différents pilotes et écuries. Il suffira d'appliquer le barème du championnat du monde : 10 pts pour le 1er, 6 pour le 2e, 4 pour le 3e, 3 pour le 4e, 2 pour le 5e et 1 pour le 6e. Je vous conseille, pour un début, d'organiser le célèbre challenge Joe Casus qui regroupe les cinq circuits de base à courir dans l'ordre sur trois tours. Enfin, les plus enthousiastes pourront essayer les 24 heures de Los Ananas, que vous pourrez courir en temps réel (ou sur 6 ou 12 heures). Prévoyez cependant force provisions de bouche et du café en abondance.

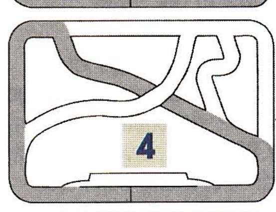
Règles additionnelles

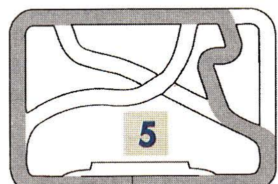
Un des avantages les plus flagrants de Formule Dé, c'est la grande souplesse d'utilisation de ses règles. Pour les joueurs avides de simulation, voilà quelques règles que vous pouvez ajouter aux règles avancées :
— Si vous jouez avec des débutants, accordez-leur un à trois points de plus pour construire leur voiture.
— Les mécanos de votre stand peuvent s'améliorer : notez soigneusement le nombre de fois où ils changent vos pneus sans perte de temps, et ajoutez une chance de réussite toutes les cinq fois.
— Vous pouvez pousser votre moteur au-delà de ses limites : quand vous faites le maximum au dé en cinquième ou en sixième, vous pouvez rajouter une case à votre déplacement (par exemple pour pouvoir rentrer dans un virage) en perdant automatiquement un point moteur, et cela AVANT de faire le test moteur qui découle automatiquement de votre haut score au dé.
— Dans le cas d'une course sur trois tours, si un joueur se voit éliminé par la faute d'un autre coureur, il peut repartir du départ avec son « mulet », qui possédera les mêmes caractéristiques que sa première voiture, avec un point moteur en moins.
— Si vous jouez en championnat, simulez l'expérience des meilleurs pilotes en leur donnant un point supplémentaire pour construire leur voiture, au bout de 30 points marqués.
N.B. Ces règles ne constituent en aucun cas de nouvelles règles officielles, mais presque toutes ont été proposées aux auteurs de Formule Dé, qui n'ont point crié à l'hérésie. Avant de les utiliser, veillez à ce que tous les autres joueurs les acceptent, toute règle rajoutée devant être admise par tous.











Conclusion

Espérons que ces quelques conseils vous auront donné des raisons supplémentaires de jouer à Formule Dé.
Et sachez que vous avez aussi la possibilité d'organiser votre propre championnat du monde sur les circuits officiels, en contactant l'ASPIFD (Association des Pilotes de Formule Dé : 175 rue du Temple, 75003 Paris).

Merci à Kristian, Frédéric, Jean-François, Yann, Hervé, Axel, Christine, Pierre, Laurent, Cyril, Alain, Bruno et les autres pour les idées et commentaires sur les règles additionnelles.

François Décamp
Conception du circuit : Eric Randall

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

CASUS BELLI aventures

CB 65



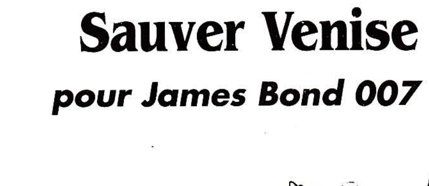
Une histoire de fesses

pour Warhammer



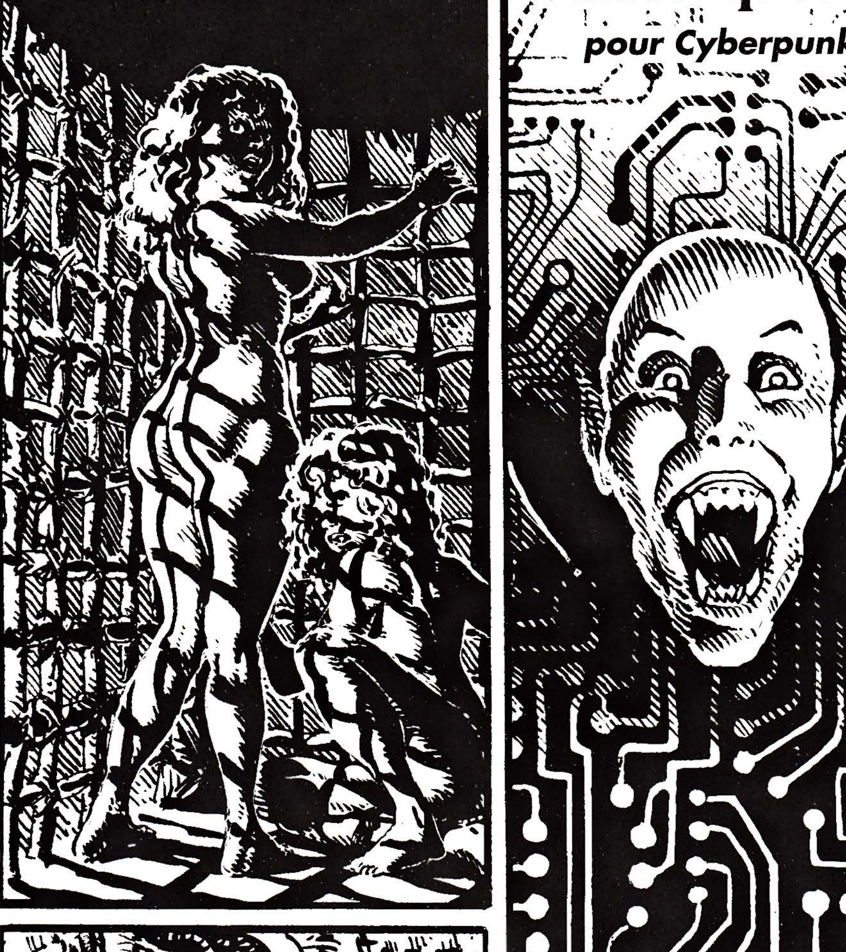
Les Netrunners rêvent-ils de vampires électriques ?

pour Cyberpunk



Sauver Venise

pour James Bond 007







Le maître des engoulevents

pour L'appel de Cthulhu



Sauver Venise

Quatre Agents pourraient entreprendre cette mission qui met en scène une nouvelle organisation. Pour plus de détails sur la ville de Venise, reportez-vous à l'article p 72 et 73.

La liste des participants au congrès « Sauver Venise » justifie que les agents du M.I.6 assurent une surveillance efficace et discrète. Mais derrière les masques du carnaval, l'ennemi n'est pas toujours celui que l'on attend.

Briefing pour les personnages

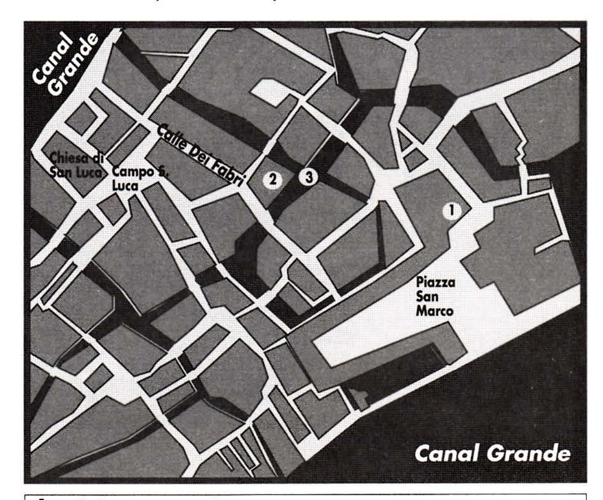
« Sauver Venise » est le thème d'un congrès qui se tiendra à Venise pendant le carnaval, c'est-à-dire en février. Pendant cinq jours, des savants de divers horizons exposeront à un groupe de financiers potentiels les solutions qu'ils ont envisagées pour que Venise puisse être sauvée de son funeste destin.
La liste des hôtes de marque de ce congrès a de quoi alerter les Services secrets. Entre autre, un membre de la famille royale britannique sera présent et va côtoyer un personnage des plus inquiétants (voir Briefing pour le maître de jeu).
Les Agents ont donc pour mission de se rendre à Venise et d'assurer la surveillance du congrès et la protection éventuelle des ressortissants britanniques. Le choix des moyens est laissé à leur jugement mais la discrétion serait la bienvenue.

Briefing pour le maître de jeu

Le M.I.6 va être confronté à une nouvelle organisation internationale, l'Hydre, qui prévoit d'enlever les quelques cinquante participants au congrès et exiger une rançon en rapport avec les énormes moyens financiers dont disposent les invités.
Le congrès a été organisé dans un but tout à fait louable par la comtessa Rossana Di Simione, qui est totalement étrangère à la machination. Compte tenu de la personnalité des invités, les mesures de sécurité vont être particulièrement importantes. La présence d'un membre de la famille royale britannique justifie des mesures de protection spéciales de la part des Services secrets, d'autant plus que la présence d'un autre invité a pour effet d'alerter le M.I.6. Choisissez l'identité de cette personnalité en fonction de votre campagne et des missions que vos PJ ont déjà entreprises. Le choix de sir Hugo Drax (*Moonraker*, livre de règles page 130) serait judicieux mais il peut être remplacé par un autre personnage à votre convenance, pour peu que les fichiers du M.I.6. justifient à son égard une mise en alerte ou que les Agents puissent avoir des raisons de s'inquiéter de sa présence. Notez bien que ce personnage n'a pas de lien avec l'intrigue de Venise, il en est victime, lui aussi. N'importe quel « cerveau » peut faire l'affaire mais il importe de le choisir avec précaution car les PJ devraient – en toute logique – finir par le sauver de ses ravisseurs et sans doute aura-t-il l'occasion de les connaître, ce qui peut modifier les événements de vos futurs scénarios.
L'Hydre a infiltré le congrès avec quatre de ses membres. Aurora Sottoporteghi remplacera la comtesse, Alberto Zucchini prendra la place du surveillant des caméras, Dante Matta s'installera à la place du garde posté à l'entrée de l'ancien passage secret et Bella Fiori se glissera à la place d'une des invitées. C'est au cinquième jour du congrès que l'Hydre entrera en action. La demande de rançon viendra immédiatement après.
Compte tenu de la liberté d'action qu'il accorde aux joueurs, ce scénario va nécessiter un certain travail d'improvisation de votre part. Le déroulement de l'action va dépendre de la manière dont les joueurs s'y prendront pour remplir leur mission. Il vous appartiendra de modifier ou d'adapter les plans des méchants en fonction des précautions que les PJ prendront. N'oubliez jamais qu'un membre au moins de l'organisation a toutes les chances de connaître les actions des PJ très rapidement. Régalez vos joueurs, dans cette ambiance vénitienne de carnaval, ils devraient prendre autant de plaisir à visiter les lieux qu'à réussir la mission.

Le congrès

« Sauver Venise » a été organisé par la comtessa Di Simione qui met son palais de Campo San Luca à la disposition de cette cause. Des spécialistes vont présenter leurs projets de sauvetage de la ville à des mécènes susceptibles de financer l'opération. Les projets présentés doivent aboutir, à la fin des cinq jours de congrès, à un plan sérieux et financé.
Pour que Venise soit présentée aux congressistes sous son aspect le plus spectaculaire, c'est la période du carnaval qui a été choisie, dans la seconde quinzaine du mois de février. Les travaux débutent le jeudi et l'on s'attend à ce que le projet final puisse être mis au point le lundi suivant.
Les participants « travaillent » l'après-midi et sont conviés, chaque soir, à un dîner à thème en rapport avec l'ambiance de carnaval qui a envahi la ville. Ils sont logés à l'hôtel Europa & Regina (repère 1 sur le plan ci-dessous).



Le site

Voici le programme des réjouissances :
— Jeudi : accueil des participants, réception, présentation du programme ; dîner à thème : la mer.
— Vendredi : début des travaux (15 h 00), visite commentée du site ; dîner à thème : la tradition vénitienne.
— Samedi : exposé des propositions des spécialistes (de 15 à 19 h 00) ; dîner à thème : les savants illustres.
— Dimanche : exposé des plans de financement (de 15 à 19 h 00) ; dîner à thème : les monnaies.
— Lundi : rapport et présentation du projet final (de 15 à 19 h 00) ; dîner à thème : les héros.
Toutes les soirées débutent à 20 h 30, les dîners sont servis de 21 h 00 à 23 h 00.

Les participants

Le groupe des spécialistes se compose de trois géologues, cinq architectes et deux océanologues. Les « financiers » et hôtes de marque sont au nombre de quarante. Parmi eux : un membre de la famille royale britannique, un « Méchant Principal » très riche, le président de la République italienne, le maire de Venise, des représentants de fondations de mécénat privé, des industriels du bâtiment, de riches Italiens. Il est impossible de préciser ici l'ensemble des personnalités présentes, vous pouvez y présenter tous les mécènes et industriels que vous souhaitez... un seul impératif : la richesse !

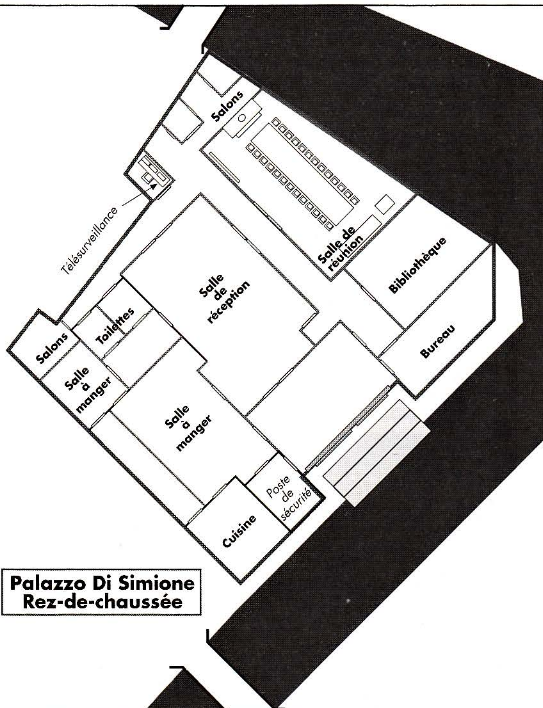
Le palais

Le palazzo de la comtessa Di Simione se situe à l'extrémité du Campo San Luca (voir repère n° 2 sur le plan de site), à proximité de la place St Marc et de l'hôtel Europa & Regina. Le palais a été littéralement envahi par les services de sécurité de la police locale car deux éminentes personnalités politiques italiennes vont participer au congrès. Une régie de surveillance par caméras contrôle les points d'accès sensibles : le hall d'entrée, les couloirs d'accès et la salle de réunion. Un poste de sécurité a été installé à l'entrée du palais dont le rez-de-chaussée est presque entièrement consacré au congrès. Les appartements de la comtessa et du personnel se trouvent dans les étages. Les débats ont lieu dans un grand salon dont la porte unique est surveillée en permanence par les caméras.
La comtessa a signalé à la police l'existence d'un passage secret qui menait autrefois aux rives du canal. Il s'agit d'un très ancien conduit dont l'issue est maintenant située à plusieurs mètres sous le niveau de l'eau. En principe, personne ne peut accéder à ce corridor qui mène à la cheminée pivotante de la salle de réunion, mais les policiers ont jugé bon de mettre un des leurs en faction pour parer à une éventuelle intrusion sous-marine.

Le plan de l'Hydre

• A deux jours du congrès, la comtessa Rossana est enlevée. Aurora Sottoporteghi prend sa place (Déguisement QR1) et conduit toutes les affaires de la comtessa jusqu'au dimanche. La pseudo-comtesse évite soigneusement tout contact avec ses relations habituelles en prétextant la charge de préparation qui pèse sur elle. Son personnel habituel a été mis en congé et ce sont les services de sécurité qui ont choisis les extras chargés des travaux domestiques.
• Le carnaval ayant débuté, l'Hydre commence à faire circuler sur les canaux le superbe bateau camouflé qu'elle a conçu (voir les caractéristiques plus loin).

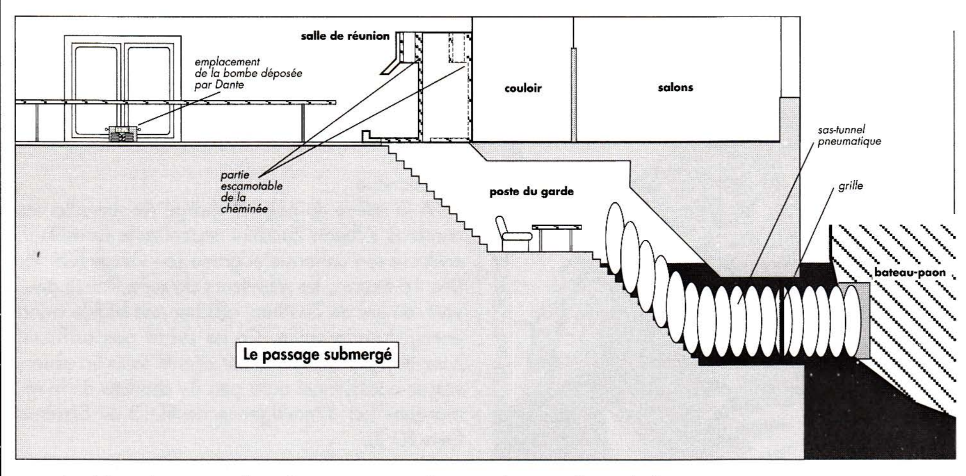




• Jeudi. Parmi les participants s'est introduite la « responsable de communication » d'un grand groupe industriel et financier. Bella Fiori, sous un déguisement minimum, a pris la place de cette invitée (son subterfuge est pratiquement indétectable).
• Dimanche
— A la relève du policier chargé de surveiller les caméras, Alberto Zucchini neutralise le surveillant, endosse son uniforme et grime son visage (QR 2). Dès 16 heures, les moniteurs de surveillance peuvent, au gré de Zucchini, afficher une bande vidéo enregistrée la veille. Ce ne serait pas suffisant pour tromper un surveillant attentif mais un observateur occasionnel aura peu de chances de le remarquer (jet d'Intelligence au FD 3 ou Sixième Sens FD 2).
— La pseudo-comtesse, comme chaque jour, joue les maîtresses de maison attentives et veille au confort de tous, y compris des gardes et plus particulièrement de celui qui se trouve en poste dans l'ancien passage secret. Il bénéficie d'un excellent plateau-repas... aujourd'hui soigneusement imprégné d'un puissant somnifère.
— A 13 heures, Dante Matta s'est rendu dans le passage secret par la voie sous-marine. Il a endossé l'uniforme du garde endormi. Il fixe une arme sous la table de réunion, devant la place occupée par Bella.
— Le bateau-paon vient stationner près du palazzo vers 17 heures et déploie sa roue au « carrefour ». Avec l'aide de Dante, Guiseppe Esposito et Gabriella Strozzi déploient le sas pneumatique qui rouvre la voie secrète vers le bateau-paon.
— 17 h 30. Dante ouvre la porte secrète et pénètre dans la salle de réunion en tenant une bombe qu'il va placer devant la porte d'entrée. Il est évident que dès qu'il l'a mise en marche, le moindre contact la fera exploser, et le compte à rebours visible est là pour convaincre les victimes de s'enfuir par la seule issue possible (le passage secret). Il s'agit en fait d'une bombe de faible puissance, bien que très impressionnante, qui empêcherait tout juste le passage de la porte en cas de problèmes. Dante invite toutes les personnes présentes à se diriger vers la porte secrète, sous la menace de son arme. Bella tentera tout d'abord d'inciter tous les participants à s'exécuter. En cas de réticence, elle s'emparera de l'arme et menacera elle aussi.
Cinq minutes devraient suffire pour que tous les participants suivent le passage et pénètrent dans le sas qui s'ouvre directement dans les flancs du bateau-paon. Si une poursuite s'engage, l'Hydre lâchera la roue déployée du paon et s'enfuira.
Les quatre membres de l'organisation rejoindront ensuite leur base secrète et la demande de rançon sera lancée dès que les deux autres auront pu les rejoindre.

Le bateau-paon

Conçu par l'Hydre, le bateau-paon est une vedette rapide qui, pour la circonstance, a été décorée en bateau de carnaval. Elle a l'aspect d'un paon dont l'immense roue peut être déployée grâce à des vérins pneumatiques. Cette queue est réalisée avec des tissus fixés à une armature télescopique et, étendue, elle forme une roue colorée de plusieurs mètres de rayon. Cette décoration, déployée, empêche la vedette de se glisser sous les ponts et dans la plupart des canaux de la ville.



Dès le début du carnaval, ce bateau-paon sillonne les canaux et déploie sa roue dans tous les endroits (« carrefours » aquatiques, canaux de grande largeur, etc.) où cela lui est possible. Chacun peut donc (les PJ en autres) s'habituer à le voir évoluer et stationner partout en ville.

La coque est équipée d'un sas pneumatique qui peut se connecter à l'entrée du passage sous-marin du palais, le bruit de mise en œuvre du sas est aisément masqué par celui des vérins qui déploient la roue du paon.

Les décorations peuvent être éjectées en un seul tour de poursuite et si la roue est larguée ouverte, elle bloquera totalement le passage dans tout canal de taille inférieure à celle du canal San Marco.

La vedette peut aisément contenir les cinquante prisonniers et dans un aménagement tel qu'ils ne pourront pas tenter une évasion directe.

Le bateau-paon

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
-2	7	20	25	200	9	50
0	4	55	90	500	8	50

La première ligne correspond aux possibilités de l'engin avec son « déguisement » ; la seconde, après largage de la décoration.

La base secrète

L'Hydre a installé sa base secrète dans l'Isola della Giudecca, dans le Rio del Ponte Piccolo. Chacun des membres de l'organisation ayant son propre appartement en ville, rien ne peut relier cet endroit à l'Hydre. Dans l'un des murs, sous le pont, un portail s'escamote pour laisser passer un bateau de taille moyenne et il existe une issue plus profonde au fond du canal (voir les plans de la base).

Le principal accès est celui qui permet à n'importe quel bateau d'entrer sans éveiller l'attention dans ce quartier assez peu fréquenté. Une télécommande spécialement codée en contrôle l'ouverture. La seconde entrée se situe dans un bâtiment à usage résidentiel qui se situe au-dessus de la base. Les agents de l'Hydre peuvent y entrer et en sortir à volonté... il leur appartient sous un nom d'emprunt parfaitement inexistant.

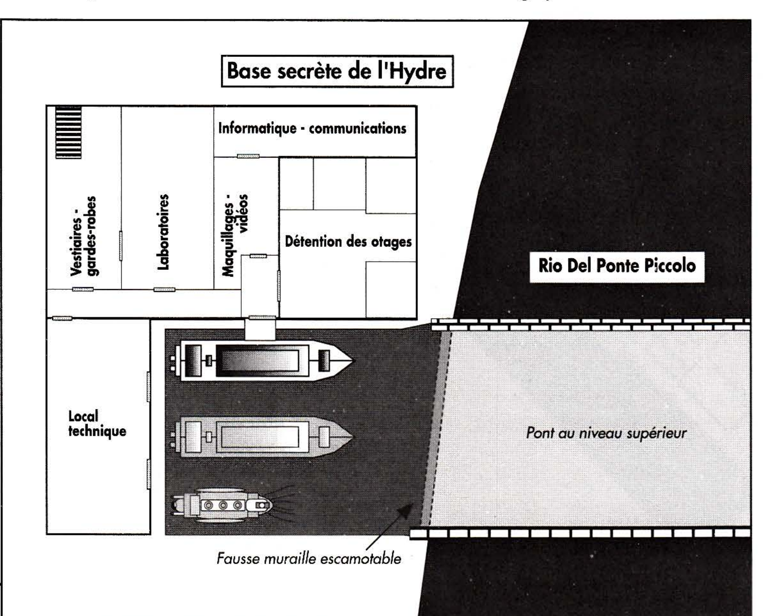
Les otages sont installés dans la salle de détention. Celle-ci a été spécialement équipée pour les accueillir dans un confort très acceptable (les agents de l'Hydre ne sont pas des sauvages !) bien que la promiscuité puisse gêner quelques-uns des otages.

La rançon

Si l'enlèvement réussit – ce qui n'est pas sûr, compte tenu des ressources dont les joueurs peuvent faire preuve – l'Hydre va pouvoir concrétiser son action en exigeant une rançon de 50000000$ (300 millions de francs, 30 millions de livres) soient plus de 1/4 de mètre cube d'or; quelques 5 tonnes de métal précieux.

La méthode de livraison est la suivante: l'Hydre fournit un bateau télécommandé (et modifié) dans lequel l'or doit être chargé. Ce bateau est ensuite pris en charge par les bénéficiaires et échangé contre le bateau contenant les prisonniers. Mais l'Hydre a équipé l'embarcation qui récupère la rançon d'un système qui fait passer les lingots dans la cale et de là, les transborde dans un engin sous-marin qui se déplace au fond de la lagune. Dès que le chargement est terminé, le bateau télécommandé se dirige vers le large et explose, tandis que l'engin sous-marin prend une tout autre direction (en l'occurrence celle de la base secrète de l'organisation). Exigence de l'Hydre: aucun radar ne doit surveiller la lagune pendant l'opération (et ce point est facile à vérifier).

Un indice, à noter par des PJ observateurs, peut leur faire soupçonner une manigance: la ligne de flottaison du bateau ne s'abaisse pas comme elle devrait le faire si l'on chargeait effectivement cinq tonnes à bord.



Le submersible Hydra

L'engin sous-marin conçu et réalisé d'après les plans de l'organisation est une version agrandie et modifiée du submersible d'attaque *Mantis* (voir *Manuel Q*, page 69 ou *Rien que pour vos yeux*). Il peut accueillir trois passagers dans de bonnes conditions et sa charge utile est fortement accrue au détriment de ses capacités de profondeur opérationnelle.

L'Hydre n'a pu résister au plaisir de concevoir sa carrosserie dans une forme rappelant celle de l'hydre d'eau douce et de la doter de six bras articulés. Ces appendices agissent comme les bras du submersible Mantis mais n'occasionnent que des dégâts de Classe G.

Le submersible Hydra

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	6	10	20	200	5	8

(tous employés)

L'Hydre

C'est une organisation criminelle fondée par un comédien de génie.

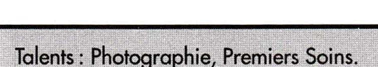
Elle base son efficacité sur une grande maîtrise de l'art du déguisement et sur une interchangeabilité quasi totale de ses membres. Tous sont d'une taille et d'une corpulence suffisamment proches pour qu'il leur soit possible de passer l'un pour l'autre dans la plupart des cas. Ils sont également formés à l'interprétation de rôles et sont capables de prendre la place de quasiment n'importe qui – dans les limites de leurs tailles, évidemment.

Comme la créature légendaire, l'Hydre se compose de six « têtes » : des groupes répartis dans six grandes villes du monde. Et chaque groupe rassemble six membres qui opèrent de concert en liaison avec les autres « têtes ». Chaque fois qu'une opération est lancée, chacun des membres concernés est assuré d'avoir, quelque part dans le monde, un alibi inattaquable.

La tête de Venise se compose de Guiseppe Esposito, Bella Fiori, Dante Matta, Aurora Sottoporteghi, Gabriella Strozzi, Alberto Zucchini.

conception
Thierry Meichel
texte et plans
Michel Serrat
illustration
Rolland Barthélémy

LES MEMBRES DE L'HYDRE



Aurora Sottoporteghi

FOR : 8 DEX : 9 VOL : 9 PER : 15 INT : 12
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (8/16), Charisme (11/20), Combat à Distance (2/14), Combat au Corps à corps (2/10), Conduite Auto (6/18), Déguisement (12/22), Furtivité (11/20), Jeu (6/21), Langues (8/20), Nautisme (8/16), Séduction (12/22), Sixième Sens (12/25), Usages Locaux (14/29).
Talents : Connaisseur, Photographie.
Rang : Criminelle
Taille : 1,75 m ; poids : 60 kg ; âge : 30.
Apparence : Attirante
Points de Célébrité : 37
Points de Survie : 5
Vitesse : 3
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Endurance : 28 H
Cap. Course/Nage : 25 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'Expérience : Informatique, Sciences Politiques.
Faiblesses : néant
Idiosyncrasies : néant
Modificateurs d'Interaction : Réaction (+1), Persuasion (-1), Séduction (0), Interrogation (-1), Torture (+1).

Alberto Zucchini

FOR : 11 DEX : 10 VOL : 9 PER : 10 INT : 10
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Combat à Distance (10/20), Combat au Corps à corps (6/17), Conduite Auto (12/22), Crochetage Serrures/Coffres (12/22), Déguisement (12/22), Démolition (4/14), Electronique (8/18), Furtivité (5/14), Nautisme (12/22), Pilotage (12/22), Plongée (1/11), Science (8/18), Sixième Sens (6/16).
Talents : Photographie
Rang : Criminel
Taille : 1,78 m ; poids : 80 kg ; âge : 29.
Apparence : Normale
Points de Célébrité : 51
Points de Survie : 6
Vitesse : 2
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Endurance : 28 H
Cap. Course/Nage : 25 mn
Cap. Charge : 71-95 kg
Champs d'Expérience : Génie Mécanique
Faiblesses : néant
Idiosyncrasies : néant
Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (-1).

Bella Fiori

FOR : 7 DEX : 10 VOL : 8 PER : 12 INT : 14
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Combat à Distance (8/17), Combat au Corps à corps (4/11), Cryptographie (8/20), Déguisement (13/27), Démolition (15/29), Electronique (15/29), Furtivité (5/13), Interrogation (14/28), Langues (4/18), Science (15/29).
Talents : Photographie, Premiers Soins.
Rang : Criminelle
Taille : 1,62 m ; poids : 70 kg ; âge : 32.
Apparence : Non Attirante
Points de Célébrité : 63
Points de Survie : 7
Vitesse : 2
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Endurance : 28 H
Cap. Course/Nage : 25 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'Expérience : Biologie/Biochimie, Chimie, Médecine/Physiologie.
Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé
Idiosyncrasies : néant
Modificateurs d'Interaction : Réaction (-2), Persuasion (-2), Séduction (+2), Interrogation(-2), Torture (-1).

Dante Matta

FOR : 10 DEX : 12 VOL : 7 PER : 12 INT : 10
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (2/13), Charisme (9/16), Combat à Distance (14/26), Combat au Corps à corps (12/22), Conduite Auto (2/14), Crochetage Serrures/Coffres (1/13), Déguisement (8/18), Démolition (12/22), Furtivité (9/16), Langues (2/12), Nautisme (8/18), Pilotage (2/14), Plongée (9/20), Séduction (6/14), Sixième Sens (10/21), Usages Locaux (4/16).
Talents : néant
Rang : Criminel
Taille : 1,74 m ; poids : 74 kg ; âge : 33.
Apparence : Sensationnelle
Points de Célébrité : 129
Points de Survie : 5
Vitesse : 3
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Endurance : 28 H
Cap. Course/Nage : 25 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'Expérience : Criminologie, Droit, Informatique, Toxicologie.
Faiblesses : néant
Idiosyncrasies : Néant
Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (0), Torture (0).

Gabriella Strozzi

FOR : 12 DEX : 13 VOL : 12 PER : 8 INT : 8
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (14/26), Alpinisme (17/26), Charisme (1/13), Combat à Distance (2/12), Combat au Corps à corps (14/26), Déguisement (8/16), Equitation (2/12), Furtivité (8/20), Nautisme (10/20), Plongée (9/21), Sixième Sens (6/14).
Talents : Photographie, Premiers Soins.
Rang : Criminelle
Taille : 1,73 ; poids : 70 kg ; âge : 34.
Apparence : Séduisante
Points de Célébrité : 69
Points de Survie : 6
Vitesse : 2
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Endurance : 30 H
Cap. Course/Nage : 40 mn
Cap. Charge : 71-95 kg
Champs d'Expérience : Tennis, Ski Nautique, Ski, Squash.
Faiblesses : Claustrophobie
Idiosyncrasies : néant
Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (-1).

Guiseppe Esposito

FOR : 8 DEX : 13 VOL : 10 PER : 13 INT : 8
Compétences (Niveau/Chance de Base) : Agilité (12/22), Alpinisme (12/21), Combat à Distance (2/15), Combat au Corps à corps (2/10), Conduite Auto (2/15), Crochetages Serrures/Coffres (11/24), Déguisement (12/20), Furtivité (13/23), Nautisme (2/15), Pickpocket (14/27), Sixième Sens (7/17), Usages Locaux (3/16).
Talents : Connaisseur, Photographie.
Rang : Criminel
Taille : 1,72 m ; poids : 65 kg ; âge : 34.
Apparence : Attirante
Points de Célébrité : 115
Points de Survie : 6
Vitesse : 3
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Endurance : 28 H
Cap. Course/Nage : 25 mn
Cap. Charge : 46-70 kg
Champs d'Expérience : Beaux-Arts, Collections Rares, Droit, Joaillerie, Ski Nautique.
Faiblesses : Superstition
Idiosyncrasies : néant
Modificateurs d'Interaction : Réaction (-1), Persuasion (-1), Séduction (+1), Interrogation (0), Torture (+1).



Les Netrunners rêvent-ils de vampires électriques ?

Cette aventure peut faire suite au scénario « Les lumières de la ville » paru dans CB n° 62 ; il peut aussi faire l'affaire de personnages, pas trop aguerris, venant d'autres horizons.

Avant ces événements la Matrice me faisait rêver, à présent elle me donne des cauchemars. Vous qui lisez ces lignes, je vous souhaite de ne jamais vivre une telle aventure...
Gladys «Piece of Cake» Gallagher

L'histoire

John Adler IV est un fils de Cadre corporatif, fan de séries télévisées ayant des Netrunners pour héros. Il a grassement payé un vieux Netrunner pour lui apprendre les bases du métier et désire maintenant participer à de véritables actions afin de vivre réellement les innombrables aventures de ses idoles. La première sera aussi la dernière...
Mais son histoire ne s'arrête pas là. Alors que son corps est enterré, son esprit, sous forme de fichier, fusionne avec l'Intelligence Artificielle qui a causé sa mort.
Le résultat de cette étrange alchimie est une entité, à mi-chemin entre l'humain et l'artificiel, qui ne songe qu'à se venger...

Acte I : Night City, un soir comme tous les autres

Les PJ sont attablés dans un bar louche où Frank « Right stuff » O'Neil, un Fixer de leur connaissance, leur a donné rendez-vous pour un « travail ». O'Neil arrive en compagnie de John E. Adler IV et de Lionel Brush, le garde du corps de ce dernier. Frank fait les présentations, paye une tournée, drague les éventuelles PJ et s'en va.
Adler veut engager les PJ pour l'aider à cambrioler un entrepôt, son but étant de s'approprier, pour sa collection privée, des bobines originales de vieux films d'horreur de la Hammer. Tout ceci est très sérieux, ce genre d'article pouvant atteindre des sommes rondelettes à Sotheby's. Bien que les moyens d'Adler lui permettent de les acquérir légalement il trouve plus « fun » de les voler !
Adler est très sûr de lui, voire un peu méprisant, sauf bien sûr envers les Netrunners présents qu'il condescend à traiter en égal. Il affiche les comportements, répliques et mimiques empruntés aux héros qu'il adule.
Pour leur aide, Adler propose un mois de salaire à chaque PJ (voir Cyberpunk p. 48), le double pour les Netrunners. L'offre est alléchante et ne devrait pas manquer de les tenter.
Le plan d'Adler est simple : il se réserve la tâche de neutraliser les systèmes d'alarme de l'entrepôt, le PJ Netrunner localise les bobines dans les fichiers de stock et les autres PJ pénètrent dans l'entrepôt, trouvent les bobines grâce aux indications fournies et les emportent. Simple et sans danger excessif. En somme un job cool bien payé...
Le scénario reste le même si les PJ refusent le boulot. Adler trouve une autre équipe, tente le cambriolage, meurt et rend les PJ responsables de sa mort pour avoir refusé son offre.

Là où les choses se gâtent

L'entrepôt vu de la Matrice offre un aspect minable : un construct cubique sans fioritures, typique des zones industrielles. Mais ce n'est qu'une apparence...
Ayant passé sans difficulté la première couche de protection, les Netrunners découvrent un gigantesque hérisson gris veiné de lumière noire. Inconscient du danger, Adler tente de traverser un mur de données. Aussitôt une énorme araignée de cristal jaillit du néant et transperce Adler de ses huit pattes. Avant que les autres Netrunners présents aient pu intervenir, l'icône d'Adler est comme vidée de toutes ses couleurs qui miroitent à présent dans l'abdomen de l'araignée. Il ne reste plus d'Adler qu'une statue de cristal qui vole en éclats.
Si le PJ Netrunner ne se déconnecte pas immédiatement, l'araignée se tourne vers lui et trois Chiens d'Enfer apparaissent à leur tour...
Lorsque le Netrunner revient au monde physique, il trouve Adler immobile, les cheveux blancs, le visage déformé par l'horreur. Il est mort !

Une nuit avec les Hérissons

Toute une batterie de sonneries d'alarme résonne. Des projecteurs illuminent les alentours. Une dizaine de types patibulaires armés jusqu'aux dents sortent de l'entrepôt et se précipitent sur les PJ qui attendaient à l'extérieur le moment opportun pour entrer. Ce qui ne parait être qu'un banal entrepôt est en fait la couverture du laboratoire qui fabrique les drogues du boostergang des Hérissons. Sachant cela, une fuite éperdue s'impose...
Les PJ ont devant eux une nuit d'enfer. Les Hérissons semblent partout et ne les lâcheront pas : poursuite en voiture, tirs en pleine rue au mépris des passants, court répit avant que leurs traces ne soient retrouvées, massacre en règle de tous les habitants de l'immeuble où se trouvent les PJ, qu'ils y résident ou qu'ils y soient réfugiés, etc. Seule l'intervention des escouades de choc de la police sauve ceux des PJ qui ont couru assez vite...

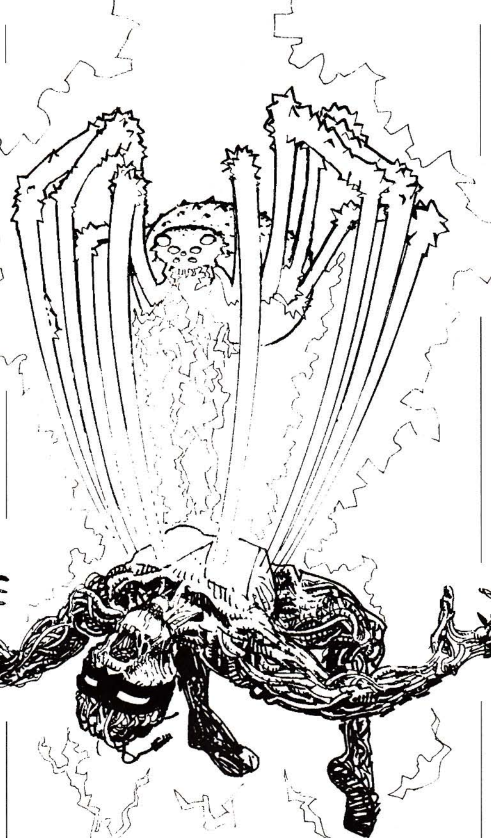
Pause publicitaire

La police investit l'entrepôt, élimine jusqu'au dernier Hérisson et scelle les issues et les lignes de connexion à l'ordinateur. Les choses rentrent dans l'ordre, du moins en apparence. Le garde du corps d'Adler prévient le père qui convoque les PJ pour obtenir des précisions. Si ceux-ci se dérobent, Adler Père en conclut tout naturellement que les PJ sont responsables de la mort de son fils et lancent des Solos à leurs trousses : des ennuis dont, nous allons le voir, les PJ n'ont vraiment pas besoin...
Ce passage est l'occasion de faire une pause dans le scénario. Laissez croire aux joueurs que l'histoire est finie, allouez les points d'expérience, inscrivez « the end » en toutes lettres. Il faut endormir leur méfiance, laisser les choses se tasser. La suite de cette aventure est une bombe à retardement ; plus elle éclatera tard, plus elle aura d'effet.
L'idéal serait d'intercaler un ou deux scénarios quelconques qui ne seraient que prétexte aux pre-

mières manifestations de la vengeance d'Adler et n'auraient d'autre but que de mettre les PJ sur de fausses pistes...

Acte II : Quelque part dans la Matrice

Dans l'entrepôt désert, l'ordinateur ronronne toujours. Réduit à l'état de fichier déversé dans une mémoire, Adler est examiné par *p (prononcer : antislash étoile p), l'Intelligence Artificielle du système. Curieuse de la richesse de la personnalité humaine, l'I.A. fait une expérience : elle intègre le fichier « Adler » à ses données. Cette fusion permet à Adler de renaître sous la forme d'un programme pensant, un esprit informatique dominé par *p mais auquel l'I.A. passe tous ses caprices, ce qui revient à dire que *p est devenue Adler...
L'univers virtuel de l'entrepôt change. Masqué à tous par le cube, le hérisson se transforme en château gothique à mi-chemin entre celui de *La marque du Vampire* et de *Frankenstein*, dans lequel rôde *p/Adler sous la forme d'un vampire. Pour satisfaire les goûts de sa partie humaine, toujours plus gourmande de réalisme et de nouveauté, l'I.A. vide les mémoires contenant les fichiers de stock et les archives du boostergang pour parfaire l'univers virtuel, faisant disparaître d'irremplaçables pièces à conviction et de fastidieux inventaires mais recréant l'île des *Chasses du Comte Zaroff* et la jungle de *King Kong*...
Mais cela ne s'arrête pas là.



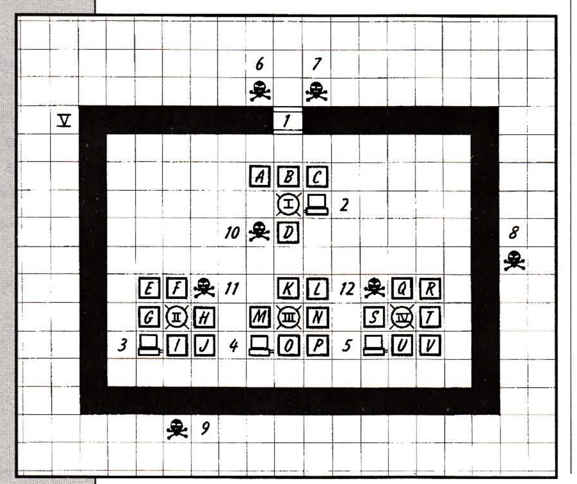
De l'avantage des Trodes

La personnalité d'Adler est dominée par un puissant désir de vengeance que l'I.A. va s'efforcer d'assouvir.

I, II, III, IV: CPU.
V: Mur de données force + 10

A, B, C: Mémoire contenant le construct du château gothique
D: Mémoire contenant des programmes divers + le plan de l'entrepôt
E: Contrôleur ascenseur
F, G, H, I: Mémoire contenant l'intégration de personnalité d'Adler
J: Contrôleur des Robots manipulateurs du premier étage
K, M, N: Mémoire contenant le construct de l'île de King Kong + programmes divers
L: Contrôleur des droïdes nettoyeurs
O: Programmes divers
P: Contrôleur d'ateliers automatisés
Q, S, T: Mémoire contenant le construct des Chasses du Comte Zaroff
R: Contrôleur vidéo
U: Programmes divers
V: Contrôleur des caméras

1: Grille De la forteresse (force + 10)
2, 3, 4, 5: Terminaux CPU
6: Chauve-souris (chien de garde)
7: Vampire (chien d'enfer)
8: Chauve-souris (chien de garde)
9: Chauve-souris (chien de garde)
10: Vampire (chien d'enfer)
11: Liche
12: Vampire (chien d'enfer)



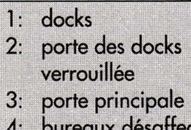
*p/Adler décrypte le code des scellés logiques apposés sur les lignes de communication et met au point un programme de furtivité pour lui permettre d'aller et venir à sa guise dans la Matrice sans éveiller les soupçons de la police.
*p/Adler se dote ainsi de nouvelles compétences par le biais d'une bibliothèque d'informations de la Matrice en épuisant les comptes secrets très bien garnis du boostergang. Il attaque même quelques Netrunners auxquels il dérobe les programmes avant de prendre un malin plaisir à les torturer.
Toute puissante dans la Matrice, *p/Adler cherche à présent à prendre pied dans le monde réel. Pour cela il lui faut des bras et des yeux... Choisies au hasard, des personnes se connectant sur la Matrice par une prise d'interface sont attaquées par l'I.A. La personnalité des victimes est totalement effacée et ce de manière irrémédiable, *p n'ayant plus de place mémoire pour les conserver. Un programme rudimentaire remplace la personnalité et contrôle tous les actes des victimes. Ainsi ces dernières cessent de s'alimenter et de dormir puisque cela n'est pas prévu, ce qui cause leur mort en une semaine environ. Qu'importe ! Des dizaines de milliers de personnes se connectent toutes les secondes...
Ces « zombis » sont reconnaissables à leurs traits fixes et à leur élocution monotone. Ils n'éprouvent ni sentiments (EMP 0) ni souffrance et se comportent comme des personnes sous l'influence du Lien Noir (CyberPunk p. 113).
Les zombis doivent se connecter régulièrement à la Matrice pour prendre de nouveaux ordres et indiquer leur position. Ils disposent de tous les moyens de surveillance sous le contrôle de *p /Adler, ce qui permet des actions concertées de leur part : embuscades, mouvements tournants, encerclement, filature à distance...

Le début du cauchemar

Tout commence par une étrange malchance qui semble s'abattre sur les PJ.
Les distributeurs de boissons et sucreries deviennent fous dès que l'un d'eux s'en sert : les boissons « chaudes » sortent glacées, la glace fondue, des jets de café bouillant arrosent le pantalon, etc. Des cabines téléphoniques se mettent parfois à sonner sur leur passage (effet garanti quand plusieurs cabines sont alignées dans un hall d'hôtel, une gare ou un aéroport). Les ascenseurs amènent systématiquement les PJ aux mauvais étages et le plus souvent au sous-sol. De faux messages, transmis par les haut-parleurs des édifices publics, donnent le signalement des PJ en les faisant passer pour de dangereux malfaiteurs ou des maniaques.
Tout cela n'est que broutille pour *p/Adler. L'I.A. distille l'angoisse crescendo, poussant les PJ à la paranoïa. Ces derniers ne tardent pas à recevoir des appels téléphoniques répétés à toutes heures du jour et de la nuit. Si l'un d'eux décroche ou si un répondeur est branché, il entend une respiration rauque entrecoupée de cris féminins horribles et de ricanements hystériques. La communication, toujours du même genre, ne dure que trente secondes, mais chaque fois le téléphone sonne jusqu'à ce qu'il soit décroché. Cela se produit quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ et quelles que soient les précautions prises : ligne supprimée par le service de télécommunication, changement de numéro, numéro sur liste rouge, etc.
Puis, des images montrant les PJ à l'agonie apparaissent sur les écrans vidéo des chambres d'hôtel et des afficheurs publicitaires. Les images ne durent pas longtemps ; ce sont ou bien la déformation d'un message publicitaire connu : un PJ se noie dans un verre de la dernière boisson extra light à la mode, un autre est écrasé par la voiture de l'année ; ou des bandes-annonces de films, particulièrement de films d'horreur. Cette mise en condition culmine avec la mort de Lionel Brush, littéralement coupé en deux par une porte d'ascenseur...
Les PJ ne manquent pas de l'apprendre. Tous les journaux télévisés en parle aux heures de grande écoute. La thèse de l'accident est rejetée par des sommités es sécurité, la police enquête sur ce qui ne peut être qu'un meurtre. Bien sûr les Netrunners sont mis sur la sellette et des arrestations ont lieu...
Laissez sous-entendre aux PJ que tous leurs maux proviennent d'un Netrunner, cela peut réveiller de vieux souvenirs et brouiller les pistes.

Invitation au voyage

Les PJ sont à point, c'est le moment du grand final selon Adler. Son plan est simple : capturer les PJ, leur implanter des connexions Cybermodem, les brancher de force sur la Matrice et les torturer longuement.
Frank « Right stuff » O'Neil, qui avait disparu des rues depuis plusieurs jours, réapparaît pour donner un nouveau rendez-vous aux PJ dans un endroit désert, d'anciens hangars désaffectés longeant les voies de chemin de fer de la gare de triage, soi-disant pour leur faire des révélations.
Ce rendez-vous est un piège, O'Neil est devenu l'un des zombis de *p/Adler et cherche à capturer les PJ avec l'aide d'une cinquantaine de zombis armés de pistolet Nelspot Wombat à capsules soporifiques ou de pistolets à aiguilles Avante P-1135 fournis par O'Neil.
Capturés, certains PJ remarquent à leur réveil qu'ils ont subi une intervention chirurgicale. Ceux qui ne possédaient pas de Neuromat et de connexion Cybermodem en ont désormais, avec en prime une prise interface logée à la place d'un œil. L'opération a été réalisée avec des moyens rudimentaires, elle occasionne 2d6 de dégâts et cause la perte du double des points d'humanité prévus.
Laissez les PJ se demander ce qu'on a bien pu leur faire, avant de leur apprendre qu'ils sont solidement ligotés dans un des hangars près des voies de chemin de fer et régulièrement visités par O'Neil qui surveille les environs.
Un écran LCD est installé devant eux, l'icône de *p/Adler y apparaît et entre deux éclats de rire dément explique aux malheureux PJ ce qu'il a prévu pour eux.
La connexion devenue opérationnelle, O'Neil branchera un PJ après l'autre sur un cyberdeck, le livrant ainsi au sadisme d'Adler (torture +10). L'esprit de chaque PJ endurera des souffrances abominables et répétées jusqu'à ce que la tonalité des cris de sa victime ne ravisse plus Adler ou que le cœur lâche.
Cela bien sûr n'aura lieu que si les PJ n'arrivent pas à se libérer de leurs liens avec un jet de Constitution/Exploit de Force à 20 (10 jets possibles avant que le premier PJ soit branché, puis 2 par la suite entre chaque PJ).



1: docks
2: porte des docks verrouillée
3: porte principale
4: bureaux désaffectés
5: palan
6: caméra de surveillance

7: robots transporteurs (5)
8: produits chimiques divers et dangereux

9: robots ouvriers (3)
10: machine de production de drogue
11: CPU dissimulés derrière un mur (4)
12: porte dissimulée

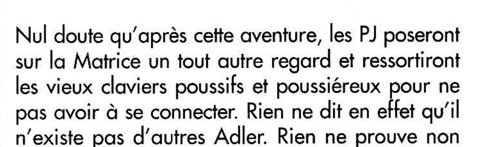
13: chambre des membres du boostergang
14: piscine
15: mitrailleuse lourde pilotée par console
16: bar
17: sauna
18: loft du chef du boostergang

Acte III : L'entrepôt

Si son piège échoue d'une manière ou d'une autre, *p/Adler se manifeste aux PJ. Il hurle son dépit dans les haut-parleurs les plus proches et jure que la prochaine fois il ne sera pas aussi « clément ».
L'ennemi étant déclaré, la confrontation finale est inévitable.
Attaquer *p/Adler sur son terrain, dans la Matrice, est un pur suicide et tout Netrunner qui s'y risquerait n'a aucune chance d'en revenir indemne.

A: docks de chargement
B: colonne du monte charges
C: entrepôt du boostergang
D: terrain vague
E: porte principale
F, G: voiture de police en surveillance

La seule solution viable est de détruire l'ordinateur qui se trouve quelque part dans l'entrepôt.
Durant un mois à compter de la nuit des Hérissons, deux voitures de police sont de faction jour et nuit devant l'entrepôt. Par la suite, l'affaire étant classée, l'endroit est laissé à l'abandon et toute surveillance est supprimée.
L'entrepôt possède un rez-de-chaussée et trois étages. Le rez-de-chaussée est vide. Le premier étage est occupé par les réserves de produits chimiques. Le second accueille l'atelier automatisé de synthèse de drogue et les ordinateurs : quatre grosses armoires noires munies de terminaux graphiques et d'un puissant groupe électrogène. Les ordinateurs sont dissimulés dans une pièce derrière une double-cloison qui demande un résultat de 20 à un jet de Perception pour être décelée.
Le troisième étage contient les luxueux quartiers du boostergang, dont les appartements des membres, le loft du chef et une piscine...
Un réseau de caméras contrôlé par l'ordinateur surveille les alentours et l'intérieur de l'entrepôt. *p/Adler déclenche l'attaque d'un coup : les soupapes des tuyaux de vapeur s'ouvrent, les portes des monte-charges se referment sur les PJ, les robots de l'entrepôt les agressent ; tout ce qui peut être utilisé par Adler l'est dans le but de tuer.
Un enfer mécanique se déchaîne sur les PJ, ponctué par les rires fous d'*p/Adler qui apparaît sur tous les écrans de l'entrepôt.
Le premier étage est défendu par trois robots transpalettes lançant des bidons de produits chimiques variés. Au second étage, les PJ seront attaqués par les robots de l'atelier automatisé. Partout de petits robots de nettoyage surgissent dans les jambes des PJ pour les faire tomber et faciliter ainsi le travail des autres robots. Toutes les attaques cessent dès que les quatre armoires contenant les ordinateurs sont détruites.



Épilogue : Retour au clavier

Nul doute qu'après cette aventure, les PJ poseront sur la Matrice un tout autre regard et ressortiront les vieux claviers poussifs et poussiéreux pour ne pas avoir à se connecter. Rien ne dit en effet qu'il n'existe pas d'autres Adler. Rien ne prouve non plus qu'Adler soit réellement mort cette fois...

scénario
Patrick Leclercq & Pierre Lejoyeux
D'après les mémoires de
Gladys « Piece of cake » Gallagher
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean





John E. Adler IV (Netrunner)

Ce gosse de riches, à peine sorti de l'adolescence, croit que tout se résout avec de l'argent. Il est toujours bien habillé, dans des couleurs sombres, et arbore avec fierté un pin's de la série télévisée « Le Vengeur de la Matrice ».
INT 10, TECH 5, REF 6, SF 4, CH 6, BT 10, MV 5, EMP 4, CON 8
Cybernétique : Neuromat, prises interface, connexions Cybermodem, implant sexuel de Mr Studd.
Talents : Interface +2, Connaissance du système +3 (puce), Programmation +3 (puce), Séduction +3 (puce).
Programmes : Tueur II, Marteau, Devinettes, Electroplat, Invisibilité, Armure, Etourdisseur.
Icône : représentant le Vengeur de la Matrice, une forme humanoïde faite de câbles électriques entrelacés, avec un grand V lumineux sur le ventre et un masque de Zorro cachant le visage.

*p/Adler (I.A. fusionnée)

*p/Adler est obnubilée par son désir de se venger de tous ceux qui ont causé sa mort, PJ compris.
INT 12. Interface +10. 4 CPU (160 UM, 2 actions par tour). Mur de données de force 10. Grille de données de force 10. Périphériques (voir plan).
Programmes : 60 UM au choix du MJ.
Compétences initiales : Programmation +10, Connaissance des systèmes +10, Chimie +10, Pharmacologie +10, Diagnostic +10, Fabrication industrielle +10 (pilotage ateliers automatisés), Comptabilité +10.
Compétences ajoutées après la fusion avec Adler : Jouer de l'orgue électronique +10, Zoologie +10 (spécialisation chauve-souris et vampire), Torture +10.
*Icône d'*p/Adler* : un vampire chauve au teint très pâle et aux yeux rouges portant une grande cape noire.
Construct du château : une sinistre musique d'orgue résonne en permanence dans toutes les pièces parcourues par *p/Adler et des bossus en livrée errent sans fin.
Les lieux les plus remarquables sont la volière avec ses milliers de chauve-souris, le caveau de famille où vient parfois dormir Adler, la salle de musique avec son gigantesque orgue et le long couloir s'allongeant à mesure que les icônes des victimes d'Adler viennent s'y inscrire. La place des PJ est prévue.

Lionel Brush (Solo)

Grand, blond, les dents fluorescentes, c'est le garde du corps de John Adler. Brush est payé par John G. Adler III pour protéger son fils et lui rendre compte de ses agissements. Cette tutelle énerve John E. Adler IV mais il est obligé de la supporter pour éviter que son père ne lui coupe les vivres.
INT 5, TECH 3, REF 10, SF 9, CH 7, BT 4, MV 8, EMP 5, CON 9
Cybernétique : Neuromat, connexions Superarme, prises interface, treillissage muscles et os.
Talents : Sens du combat +6, Pistolets +4, Karaté +3, Pistolet-mitrailleur +4, Mêlée +3, Armes lourdes +3 (puce).
Equipement : gilet pare-balles moyen (PA 18), pistolet-mitrailleur Arasaka Minami 10 version Superarme. Lunettes miroirs, treillis de combat, 3 grenades explosives.

Les membres du boostergang Hérisson

Hyperviolents, sanguinaires, sans pitié. Le rang hiérarchique d'un individu dans ce boostergang est fonction du nombre de membres cybernétiques qu'il a de greffé. Le chef est seul à en posséder quatre.
Ces membres cybernétiques se hérissent à volonté de pointes de métal de vingt centimètres. Le grand jeu des Hérissons est de déchiqueter leurs victimes. Inutile de déranger Trauma Team après un tel traitement...
INT 4, REF 10, CON 7, SF 10, EMP 3
Le gang est constitué de 20 membres, 3 lieutenants (Sens du combat +3), 1 chef (Sens du combat +7).
Compétences : Pistolet +3, Mêlée +5.
Cybernétique : membres « hérisson », Neuromat, connexions Superarme, prises d'interface.

Frank « Right stuff » O'Neil (Fixer)

Frank est un Fixer « réglo » implanté dans le quartier depuis cinq ans. Exubérant et démonstratif, il communique sa bonne humeur partout où il passe. C'est également un hypocondriaque qui avale toutes sortes de médicaments et de vitamines au moindre frisson ou éternuement.
INT 7, TECH 9, REF 6, SF 6, CH 7, BT 8, MV 4, EMP 8, CON 5
Cybernétique : Neuromat, connexions Cybermodem, prises interface, anticorps améliorés, nanochirurgiens.
Talents : Indic +6, autres talents de Fixer à +3.
Equipement : vêtements classiques, veste de kevlar (PA 14), 5 doses de drogues dans les poches (à définir), un os de Mac Coy (seringue hypodermique à air), 25 Eurodollars.

Les « zombis »

INT 4, TECH 0, SF 10, EMP 0, le reste comme la victime.
Les zombis ne peuvent utiliser que les compétences que les victimes portent sous forme de puce mémoire et qui dépendent de la caractéristique Réflexe.

John G. Adler III (Corporate)

John G. Adler (G. pour Gustav) est le père de John E. Adler IV (E. pour Ephraïm). Il dirige la société Adler & Co et vit à Adler City. C'est un homme d'âge mûr, raisonnable et prudent, qui ne comprend pas les lubies de son fils et ne se déplace jamais sans plusieurs Solos de sexe féminin.
INT 9, TECH 3, REF 7, SF 9, CH 3, BT 10, MV 5, EMP 8, CON 7

Les robots de l'entrepôt

— **Les robots de nettoyage.** Ce sont de petites boites orange rayé de noir de la taille d'un carton à chaussures. Elles se déplacent avec un Mouvement de 8. Elles peuvent faire tomber un homme en se jetant dans ses jambes (Réflexe/Esquive difficulté 20 pour l'éviter, 30 s'il y a effet de surprise). Les robots peuvent aussi pousser un petit objet, comme une arme ou une grenade tombée à terre, pour le jeter dans les vide-ordures dont l'orifice se situe au niveau du sol, dans chaque angle de l'étage. Un robot est mis hors service quand il a encaissé 10 points de dégâts.
— **Robots transpalettes.** Ce sont des plateaux métalliques montés sur vérins et possédant des bras légers. Grâce à des roues ils se déplacent avec un Mouvement de 5. Un choc avec une personne, frontal ou par écrasement, provoque 3d6 points de dégâts, non amortis par l'armure (Réflexe/Esquive difficulté 15 pour l'éviter, 25 s'il y a effet de surprise). Ils peuvent lancer des bouteilles de produits chimiques (ils touchent si les PJ font un échec total, soit 1 sur 1d10). L'effet d'un impact dépend de la nature du produit chimique ; soyez inventif et sadique. Ces robots sont mis hors service quand ils ont encaissé 40 points de dommages.
— **Robots de l'atelier automatisé.** Ce sont des robots légers montés sur trois roues. Ils font 2d6 points de dommage en se précipitant sur quelqu'un à pleine vitesse (Réflexe/Esquive difficulté 20 pour l'éviter, 25 s'il existe un effet de surprise). Ils sont neutralisés avec 25 points de dégâts.

Krull©

Classe : Antipersonnel. Force 8 UM 46. Prix 20000 Ed.
Krull est un Zombi amélioré. Son programme est conçu pour « sucer » tout le cerveau en une seule attaque et le transférer dans la mémoire de l'ordinateur. L'intérêt est de pouvoir, en dépouillant les données, connaître le commanditaire de l'intrusion. 40 UM sont nécessaires pour stocker un cerveau. Dans l'ordinateur, un espace mémoire au moins égal doit être spécialement dédié à Krull. Ce qui rend le programme inutilisable par les Netrunners. Lorsque la mémoire qui lui est allouée est saturée, Krull est « repu » et cesse d'attaquer.
Icône : une énorme araignée translucide aux pattes démesurées et fuselées se terminant en de longues aiguilles.



Le maître des engoulevents

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages bostoniens appartenant à la « bonne société ». Adaptable à Chill avec un minimum d'efforts, il peut servir d'introduction à des joueurs ou des PJ débutants.

Après cet épisode, les joueurs trouveront sans doute que « Les oiseaux » d'Hitchcock, c'est de la roupie de sansonnet !

Un drame dans la famille

Boston, 2 mai 1924, 2 h 30 du matin. L'un des PJ (de préférence un dilettante, à défaut le plus riche de l'équipe) est réveillé en sursaut par un appel téléphonique. A l'autre bout du fil, une correspondante qui parait très perturbée. Ses premiers mots sont : « Oh monsieur, c'est affreux, venez vite ! », après quoi elle éclate en sanglots. Un fois la crise passée, elle explique qu'elle est la gouvernante des Bellingham. On vient de trouver Julia Bellingham, morte. Julia se trouve être une nièce/cousine du PJ, qu'il aimait beaucoup. Il ne lui reste plus qu'à se précipiter...

En ce qui concerne les autres PJ, veillez à ce qu'ils aient une raison crédible d'être là. Il peut s'agir d'autres proches de la morte, du médecin de famille... ou d'amis du PJ, à qui il demandera de l'aide dès qu'il se sera rendu compte qu'il y a quelque chose de louche (c'est-à-dire dès le lendemain, normalement).

La vérité

En 1910, Henry Thurston était un étudiant paresseux et désargenté. Inscrit à l'université de Boston, il suivait entre autres les cours du Pr Carew. Ce dernier enseignait la littérature anglaise, mais son hobby était l'occultisme et la démonologie. Avec un petit cercle choisi de «disciples», parmi lesquels Thurston, il tenta de passer de la théorie à la pratique. Toutes ses tentatives pour appeler Quelque Chose de l'Extérieur échouèrent lamentablement. De plus, des rumeurs de «messes noires» ayant couru, Carew fut prié par les autorités de l'université de prendre sa retraite. Les années passèrent. Contrairement aux autres étudiants, Thurston garda contact avec son ancien maître. Et en 1922, les recherches de ce dernier aboutirent enfin. Il découvrit une formule qui lui permettait de prendre contact avec certains démons inférieurs, spécialisés dans la capture des âmes fraîchement décédées. Ils lui apprirent quelques autres secrets en échange d'un accès permanent à notre monde (Carew les fit s'incarner dans des corps d'engoulevents). Carew fut vite capable de garder en prison des âmes fraîchement capturées, de communiquer avec elles... Il s'en ouvrit à son «disciple». Thurston n'est absolument pas doué pour la magie, mais c'est un bon organisateur, avec la dose de sens pratique qui manque à son maître. Il a donc mis sur pied la combinaison suivante: on surveille soigneusement les familles les plus riches du Massachusetts. Dès qu'un de leurs membres est à l'agonie, on lui envoie les engoulevents. Une fois l'âme captive, Carew lui arrache tous ses secrets. Une fois sur deux en moyenne, il découvre quelque chose de potentiellement exploitable. Il ne reste plus à Thurston qu'à faire chanter les survivants. Une bonne dose de bluff, alliée à la connaissance parfaite de leurs actions passées, suffit généralement à les décider à payer. Quand ce n'est pas le cas et qu'il existe encore des lettres compromettantes ou une autre preuve «matérielle», Thurston les fait voler par une petite bande de cambrioleurs à sa solde. L'opération dure depuis un an et demi, et tout le monde est satisfait jusqu'à présent: Carew et Thurston qui s'enrichissent, et les engoulevents qui capturent les âmes, les confient à Carew et les récupèrent ensuite, une fois qu'elles n'ont plus rien à dire...

Un beau jour de l'été 1920, Julia a «fauté» – un moment d'égarement, un beau jeune homme rencontré par hasard dans une soirée – et, neuf mois plus tard, la naissance d'une petite fille. A cette époque et dans ce milieu, la notion de mère célibataire n'est absolument pas acceptée. Un conseil de famille s'est réuni. Il est arrivé à regret à la conclusion qu'on ne pouvait ni abandonner ni noyer l'enfant, ces choses-là ne se font pas. Le bébé a donc été mis en nourrice à la campagne. On a même accordé à Julia le droit de lui rendre visite trois ou quatre fois par an. La mère de Julia est morte il y a six mois et son âme a naturellement tout dit à Carew. La bande de Thurston a aussitôt commencé à faire chanter Julia. Celle-ci a vendu ses bijoux, vidé son compte en banque... et puis, à bout de nerfs et de ressources, elle s'est suicidée.

Bellingham Mansion

Un bel hôtel particulier, dans un des quartiers les plus élégants de Boston. Pour l'heure règne la confusion la plus parfaite. Médecin, domestiques, la police... La chambre de la morte est une grande pièce à l'ameublement moderne (contrairement au reste de la maison, victorien et poussiéreux). Le médecin est là, et il prendrait très mal un éventuel examen du corps pratiqué par des profanes. Ses conclusions sont simples : la mort est due à une surdose de somnifère. Selon toute probabilité, c'est un suicide. Sur la table de nuit, une carafe à demi pleine d'eau, deux tubes vides de véronal et un bloc de papier à lettres. Mais curieusement, pas de lettre d'adieu. Des PJ très malins qui prendraient le bloc de papier à lettres et noirciraient délicatement la première page arriveraient à lire l'empreinte du texte qui était sur la page précédente. C'était une lettre d'adieu, anodine à l'exception de la phrase « pardonne-moi, mon bébé » qui devrait faire tiquer le PJ qui la connaissait (de fait, c'est le père de Julia qui a fait disparaître la lettre par peur du scandale).

La cheminée est pleine de papiers brûlés. En passant un moment à fouiller dans les cendres, on peut trouver un fragment de feuille portant l'entête de la banque Barnard, Barnard & Barnard. Un petit coffre-fort mural est dissimulé derrière un tableau, les clés sont dans le petit secrétaire (qui contient remarquablement peu de papiers). Il renferme une demi-douzaine d'écrins contenant des bijoux anciens, représentant sans doute une très forte somme. Tout le monde dans la maison pourra dire que ce sont les bijoux de la mère de made-

moiselle, dont elle a hérité il y a six mois... et n'importe quel bijoutier pourra dire que ce sont d'excellentes copies, qui valent tout au plus 100 dollars.

Les proches

— **Julius C. Bellingham III**, le père, 63 ans. La statue du Commandeur en redingote. La mort de sa fille le touche durement, mais il n'en laissera rien paraître. Tout le monde pourra dire qu'il n'avait guère de contact avec sa fille, bien que vivant dans la même maison. Son idée maîtresse est « pas de scandale ! ». Et une enquête, même effectuée par des PJ discrets, lui parait susceptible d'en déclencher un. Par conséquent, il sera parfaitement non coopératif : « Monsieur, je trouve vos questions impertinentes. Sortez d'ici. Si jamais je vous revois rôder dans les parages, je vous fais rosser par mes domestiques. Bonne journée. »

— **John Wayland**, le fiancé de Julia, 34 ans. Homme d'affaires à la fortune récente. Pas précisément raffiné, mais brave homme. Anéanti par la mort de sa fiancée, jure qu'il ne comprend rien à tout cela (vrai), qu'il l'aimait (vrai) et qu'elle l'aimait (un peu moins vrai. Mais il représentait une alternative acceptable à la vie à Bellingham Mansion). Il jure de la venger. A vous de voir quelle sorte de complications il peut provoquer...

— **Regina Dole**, la gouvernante, 67 ans. Parait très affectée. « Pensez donc, monsieur, je la connaissais depuis qu'elle était toute bébé. C'est vraiment affreux. » Elle a tendance à s'embarquer dans des évocations de souvenirs d'enfance inintéressants, et il est parfois difficile de la faire revenir au sujet de départ. Elle dira que Julia paraissait préoccupée et malheureuse depuis la mort de sa mère. Elle ne sait pas pourquoi. Elle est au courant de l'existence de la fille illégitime, mais elle se garde bien d'en parler (*Psychologie* : elle cache quelque chose), toutefois elle n'est pas vraiment coriace...

— **Irène**, la femme de chambre de Julia. C'est elle qui a découvert le drame, voyant que la lumière était toujours allumée chez sa maîtresse à 2 heures du matin, elle a voulu éteindre... Elle n'est pas au courant pour l'enfant, mais à part ça confirme le témoignage de Regina. En ce qui concerne la dernière journée de Julia, elle a remarqué un changement d'attitude brutal en fin d'après-midi, à la suite d'un appel téléphonique (il ne reste plus aux PJ qu'à s'adresser au standard de la ville, à obtenir la liste des appels reçus par les Bellingham ce jour-là et à faire le tri. Le seul qui ne soit pas une relation d'affaires de Bellingham père est un certain monsieur Henry Thurston).

— **Forbes**, le chauffeur. A plusieurs reprises depuis le début de l'année, mademoiselle a pris la voiture sans faire appel à ses services. Si on le tarabuste assez pour qu'il se souvienne des dates, elles concordent avec les retraits bancaires.

La banque Barnard, Barnard & Barnard

Une forteresse de secret et de respectabilité. Les PJ ont intérêt à avoir de bons scores en *Crédit* ou en *Baratin* s'ils veulent obtenir une entrevue avec M. Barnard (le troisième). Il leur apprendra que Mlle Julia possédait environ 20.000 $ en titres et dépôts. A l'heure actuelle, il reste sur le compte 34 $ et 19 cts. « Elle a converti le reste en liquide ces derniers mois, malgré mes conseils. »

Cancans

L'enterrement aura lieu quelques jours après le début des investigations. C'est une bonne occasion de discuter avec une meute de parents plus ou moins proches. Ils sont ravis de spéculer sur les causes du suicide. Sans doute l'un d'eux se souviendra-t-il du mystérieux « voyage en Europe » effectué par Julia fin 1920 début 21 (en fait, elle était à la maison de campagne des Bellingham dans le Vermont, le temps d'accoucher).
Une amie de Julia dira aussi qu'elle ne comprend pas : « A sa mort, sa mère lui a légué pas mal d'argent. Julia comptait prendre un petit appartement en ville et commencer à vivre, au lieu de rester à croupir dans ce mausolée. Et puis en fin de compte, elle n'a pas bougé. »
Les obsèques pourraient être également une bonne occasion de prendre contact avec Thurston (qui aura le mauvais goût d'y assister) si les PJ ne se sont pas encore souciés de lui.

Henry Thurston

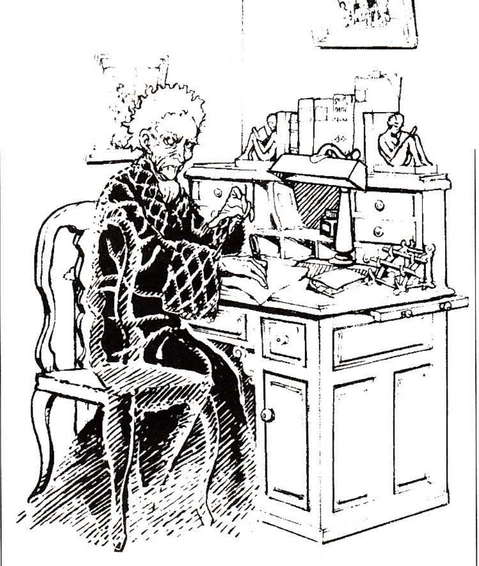
Un riche « homme d'affaires », qui semble avoir fait brutalement fortune il y a deux ans environ. N'importe quel policier ou chroniqueur mondain pourra dire que sa réputation est extrêmement équivoque. C'est sans doute un maître chanteur, mais il est rusé et prudent. Aucune de ses victimes n'a porté plainte jusqu'à présent (les noms de quelques-unes d'entre elles circulent – les Investigateurs remarqueront qu'il ne chasse que le « gros gibier »).
Il habite une propriété somptueuse, un peu à l'extérieur de Boston. En dépit de multiples obligations mondaines, il s'arrangera pour recevoir les PJ pendant quelques minutes. Il a une trentaine d'années, est plutôt corpulent, avec une voix profonde et une épaisse barbe noire – le physique d'un parfait traître de mélodrame, en fait. Questionné sur la mort de Julia, il soupire hypocritement : « Ah oui. Terrible tragédie, n'est-ce pas ? Dire que je lui avais téléphoné la veille de sa mort. Je souhaitais l'inviter à la réception que je donne la semaine prochaine. Elle a refusé... » Il prétend l'avoir à peine connue. Il fera de son mieux pour éconduire rapidement les PJ. A la rigueur, si ils paraissent riches, il les invitera à sa fameuse soirée.
Si les PJ préfèrent jouer cartes sur table et l'accuser franchement de chantage, il leur rira au nez. Il ne nie pas : « Je ne vois pas pourquoi je me donnerai cette peine, vous ne pourrez rien prouver. Et de toute façon, je suis intouchable. » (Il a corrompu la moitié des officiers de police de Boston.) N'hésitez pas à le montrer sous un jour répugnant. Non seulement il ne parait pas regretter le suicide de Julia, mais il fait observer que « ce sera une excellente publicité pour mes affaires. Mes autres clients sauront que je suis vraiment impitoyable quand on me demande des délais ». Une fois que vous vous serez suffisamment amusé et que vous sentirez les PJ prêts à lui sauter à la gorge, Thurston les met poliment à la porte, non sans les avoir avertis qu'il est armé en permanence et qu'il n'hésitera pas à se défendre en cas de besoin.
Une visite nocturne s'impose. Deux dobermanns affamés patrouillent la nuit dans son jardin. Une demi-douzaine de domestiques habitent la maison et même s'ils ne sont au courant de rien ils réagiront quand même aux tentatives de cambriolage. Le coffre-fort du bureau (FOR 35 ou *Serrurerie*) contient tous les relevés bancaires de Thurston. Il perçoit de grosses sommes en liquide, deux ou trois fois par mois. Si les PJ possèdent la liste des retraits de Julia, ils noteront qu'il a encaissé des sommes correspondant à 50 % de ce qu'elle avait retirées, le lendemain des retraits (les autres 50 % étant pour Carew, bien entendu). Il a aussi de petites rentes, et a fait quelques spéculations heureuses... Un compartiment secret du coffre (FOR 20, *TOC*) des liasses de papiers – essentiellement des lettres, mais aussi des reconnaissances de dettes et autres documents compromettants mettant en cause une bonne partie des « gens qui comptent » à Boston et dans le reste de l'État. Détruire ces papiers rognerait sérieusement les griffes de Thurston (et il en voudrait beaucoup aux PJ !), mais il continuerait les chantages au bluff. La liste complète de ses « clients » est dans un petit carnet qui ne le quitte jamais (de nuit, il l'enferme dans le tiroir de sa table de chevet. Il a le sommeil léger).
S'il se sent menacé, Thurston ne paniquera pas. Il continuera à vivre exactement comme si de rien n'était. Autrement dit, il passe l'essentiel de ses journées chez lui, traitant ses « affaires » par téléphone. Une ou deux fois par semaine, il se rend dans un jardin public (jamais le même) pour rencontrer ses victimes et récupérer l'argent. Le soir, il reste chez lui et se couche de bonne heure. Tous les mercredis soir, il rend une petite visite à Carew et ne rentre qu'à minuit passé.

Filés !

La première mesure que Thurston prendra s'il se sent menacé (autrement dit, dès que les PJ auront pris contact avec lui) sera de demander à sa bande de cambrioleurs de garder un œil sur eux. Les filatures s'effectueront en taxi : la compagnie Silver Arrow sert de couverture à la bande. Ce ne sont pas des suiveurs particulièrement adroits (*TOC* + 20 % pour les repérer), mais ils sont consciencieux. Capturés, ils jouent les imbéciles. Si cela ne s'avère pas payant, ils passent aux aveux, de préférence contre la promesse de ne pas faire intervenir la police : « Vous comprenez, je suis un honnête homme, mais quand les flics en veulent à quelqu'un, ils trouvent toujours des misères à lui faire. » Ce ne sont que des sous-fifres, chargés par Larry Jackson (le p.-d.g. de Silver Arrow et ami de Thurston, avec un casier judiciaire plein à craquer) de suivre les PJ et d'interrompre les filatures « dès qu'on avait toutes vos adresses. Ben oui, c'est bizarre, mais nous, on fait ce qu'on nous dit ». Mettre Jackson et ses sbires hors d'état de nuire assainirait un peu Boston, mais n'est pas extrêmement utile dans ce scénario. (Jackson a effectué quelques cambriolages commandés par Thurston, mais ne dira pas qui était son commanditaire et prétendra agir pour son compte.)

Hantises...

Dès que Thurston a localisé tous les PJ, il peut passer à l'offensive, avec l'aide de Carew. Toutes les



nuits, aux environs de 2 heures du matin, chaque PJ recevra la visite d'un fantôme agressif. Qu'il soit endormi ou éveillé, le résultat est le même – le souvenir de la rencontre sera plus ou moins flou, c'est tout. Pour ce qui est de l'apparence des fantômes, soyez créatifs ! Ce sont tous des bostoniens riches, assez âgés pour la plupart. Leur aspect varie de parfaitement matériel à celui d'un nuage de brume verdâtre. A part quelques mauvais coucheurs qui se contenteront de pousser des gémissements terrifiants, ils seront heureux de faire un peu la causette, avant d'essayer de drainer tout le POU des PJ (variez les modes d'attaque, du « permettez-moi de vous serrer la main après cette excellente soirée » à la transformation en monstre griffu). Ils sont parfaitement incohérents, passant des souvenirs de leur vie terrestre à des descriptions confuses de leur décès, agrémentés de messages personnels pour leurs proches. Ils ne révéleront rien de ce qu'ils ont vécu après leur mort, Carew le leur a interdit. La plupart éviteront de donner leur nom. (Ce qui n'empêchera pas les PJ d'en reconnaître certains, avec des jets de *Connaissance* réussis.) Certains exprimeront leurs regrets de devoir les harceler : « Mais, voyez-vous, nous n'avons guère le choix ! »

Commencez par envoyer des fantômes d'un POU de 12, puis un petit peu plus puissants, jusqu'à environ 15. Après quelques nuits, la SAN et le POU des PJ étant au plus bas, accordez-leur un repos trompeur.

Parmi leurs visiteurs nocturnes, ils pourront rencontrer :

— Thurston. On ne sait jamais, il se peut que vos PJ soient du genre à abattre leurs adversaires sans discernement. Dans ce cas, Thurston reviendra sous forme de spectre, avec une expression d'horreur inguérissable gravée sur le visage. Contrairement aux autres, il attaque pour tuer...

— Le Dr Nicholls. Un revenant âgé, vêtu d'une longue robe noire. Très maigre, avec un regard inquiétant. Parait exceptionnellement matériel. L'un des PJ (celui à qui il reste le plus de POU) le trouvera assis dans sa chambre, à sa propre table de travail. Il est en train d'écrire. L'instant d'après, il se retourne et lance un sort de Flétrissement (5 points de dommages). Si on le laisse faire, il continuera avec un Appel de Vagabond Dimensionnel. Contrairement aux autres, il suffit de lui lancer un objet ou de lui ordonner de disparaître pour qu'il s'évapore. Il laisse un bout de papier derrière lui : « Je m'appelais Jededdiah Nicholls. J'habitais 224 Price Street, Arkham. Sauvez-moi et vous vous sauverez. »

Nicholls était un sorcier qui a eu le malheur de s'attirer les foudres de Carew. Moralité, il est prisonnier comme les autres. Mais il est entièrement conscient et peut interpréter les ordres à sa façon – autrement dit, tout faire pour qu'on le libère. Le 224 Price Street est une vieille maison abandonnée. Les voisins parlent volontiers de Nicholls, essentiellement sur le thème « il est mort, bon débarras ». Un cambriolage permettra de mettre la main sur une malle de vieux papiers extrêmement louches – permettant de grappiller quelques % en Mythe de Cthulhu et deux ou trois sorts – et surtout une correspondance avec un Pr Carew de Boston, qui commence sur le ton de la discussion amicale à propos de problèmes occultes, pour se terminer par des menaces comme « et prenez garde, si vous venez un jour à croiser mon chemin, que vous soyez mort ou vif ».

... Et pire !

Une fois que l'attaque par les fantômes aura échoué ou dès que les PJ auront neutralisé Thurston, Carew leur enverra ses auxiliaires préférés : les engoulevents. Réservez cela pour un moment où les PJ dorment. Ils ont l'impression d'être poursuivis en rêve par une immense Chose dans une forêt sinistre qui pulse et tremble aux cris de milliers d'engoulevents. Ils se sentent rattrapés, aspirés. Ils ont un instant la sensation que leur âme quitte leur corps pour aller dans un Au-delà noir et grouillant de formes affamées... avant de se réveiller en hurlant, avec 1/1d4 de SAN en moins. Et les engoulevents sont bien là, sous leurs fenêtres, qui font un vacarme de tous les diables. Et cela se produit à chaque fois qu'ils ferment l'œil, et c'est de plus en plus pénible à supporter. En fait, si vous êtes vraiment cruel, vous pouvez faire faire des jets POU/POU à chaque fois. En cas d'échec, le PJ a une crise cardiaque fatale... ou presque : au moment où il sombre dans les ténèbres intervient une forme lumineuse qui ressemble beaucoup à Julia et qui se sacrifie à la place du PJ...

Le domaine Carew

Une petite propriété, dans un quartier de Boston, qui a connu des jours meilleurs. Les arbres du jardin sont infestés d'engoulevents piailleurs, un voisinage que n'apprécient que très modérément les riverains. Carew passe l'essentiel de son temps dans son laboratoire au sous-sol. La porte d'entrée est rarement fermée, les PJ peuvent fouiller tout à loisir. Il n'y a d'ailleurs pas grand-chose à trouver : de la poussière, des toiles d'araignée et un coffre renfermant des liasses de billets neufs (Carew puise dedans quand il a des dépenses à faire. Il y a longtemps qu'il ne se soucie plus de perdre du temps avec les banques). Le professeur n'est quand même pas complètement sans défense : si les PJ lui ont paru dangereux, Thurston lui aura prêté deux truands – qui ne cherchent pas nécessairement à tuer, mais plutôt à mettre en fuite ou à capturer.

Le sous-sol est le seul endroit à peu près propre. Il est aménagé en laboratoire, avec tout un bric-à-brac alchimico-magique (*Occultisme* : complètement traditionnel, avec un ou deux ajouts bizarres). Tout un mur est occupé par des étages

CARACTERISTIQUES

Henry Thurston, vile crapule

FOR : 11, DEX : 10, INT : 14, CON : 14, APP : 13, POU : 14, TAI : 15, SAN : 39, EDU : 17. PdV : 15, B/M Dom : +1d4.
Armes : Revolver cal.22 50 % – 1d6.
Compétences : Baratin 50 %, Comptabilité 30, Discussion 45 %, Eloquence 50 %, Mythe de Cthulhu 03 %, Occultisme 30 %, Etre odieux et antipathique 95 %.

Truands

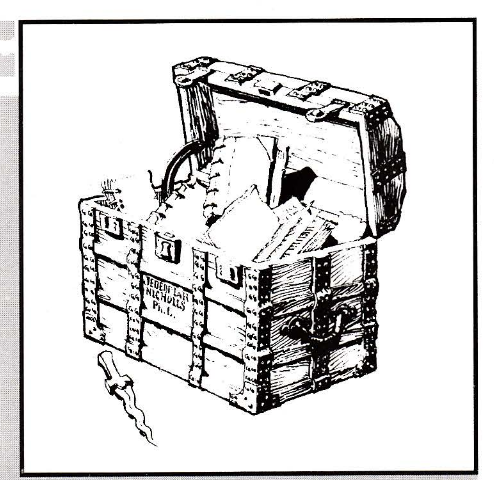
FOR : 14, DEX : 13, INT : 12, CON : 15, APP : 11, POU : 11, TAI : 13, SAN : 55, EDU : 09. PdV : 14, B/M Dom : +1d4.
Armes : Lutte 30 % – Spécial, Poings 60 % – 1d3+1d4, Couteau 30/25 % – 1d4+2+1d4, Revolver 30 % – 1d10.
Compétences : Se cacher 20 %, Conduite automobile 40 %, Baratin 20 %.

Le Pr Frederic Carew, sorcier mal inspiré

FOR : 10, DEX : 13, INT : 15, CON : 12, APP : 10, POU : 20, TAI : 16, SAN : 0, EDU : 21. PdV : 14, B/M Dom : +1d4.
Armes : Pistolet cal.22 35 % – 1d6.
Compétences : la plupart des compétences universitaires à 40 % ou plus, Occultisme 60 %, Mythe de Cthulhu 15 %, L-E/P latin 60/30 %, Crédit 35 %.
Sorts : Flétrissement, Résurrection (n'a jamais essayé ni l'un ni l'autre), Convoquer un fantôme (cf. *Fragments d'Épouvante* ou la 4e édition des règles).

Jededdiah Nicholls, fantôme vindicatif

POU : 19, INT : 16.
Sorts : Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth, Appel d'un Vagabond Dimensionnel, et éventuellement un autre.



Les autres revenants

POU : 12-15, INT : 12.
Ni sorts ni compétences utiles.

soutenant de grandes bouteilles en verre noir opaque. Toutes portent une étiquette calligraphiée, avec le nom et la date de capture de leur occupant.

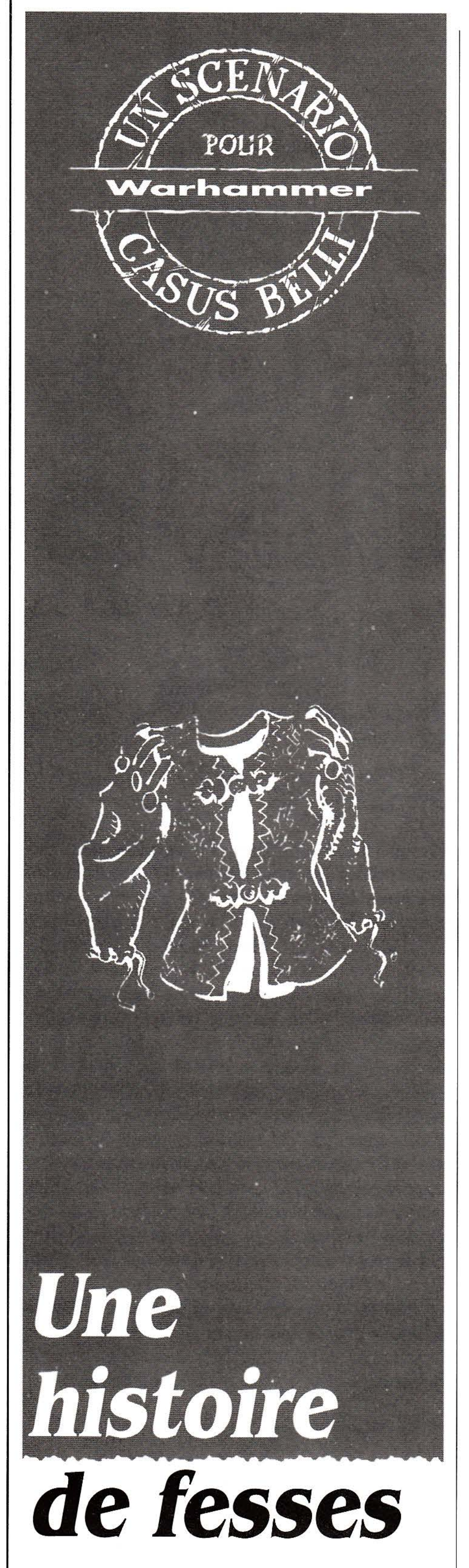


Carew est un vieillard maigre, chauve et visiblement fou. Il vit dans un monde à lui, uniquement occupé de ses « recherches ». Ce n'est pas un sorcier particulièrement brillant, et il n'a qu'une idée très vague des forces qu'il a mis en œuvre. Si les PJ arrivent à discuter avec lui, il sera heureux de leur faire un exposé sur la transmigration des âmes. Face à une menace, il réagit rapidement : pistolet et/ou sorts, en fonction des circonstances. Il peut aussi appeler les engoulevents à l'aide : ils se mettront à chanter sur un rythme hypnotique – en quelques rounds, les PJ seront neutralisés (POU/15 à chaque round pour pouvoir se débarrasser de leur emprise). La chose la plus intelligente à faire est de briser les bouteilles. Cela libère tous les esprits captifs qui n'ont rien de plus pressé que de mettre Carew et Thurston en pièces... avant de s'attaquer aux engoulevents (qui fuiront devant des forces supérieures en nombre). Ceci fait, les âmes partiront pour leur véritable destination, quelle qu'elle soit.
A vous de mettre en scène ce final de façon spectaculaire. En quelques secondes, les PJ se retrouveront au milieu d'un pandémonium de formes à demi matérialisées qui saccagent le labo. Les meubles volent en tous sens, épargnant miraculeusement les PJ. L'idéal serait bien entendu qu'en se débattant, Carew renverse un brasero qui mettrait le feu à la maison.

Conclusion

Au bout du compte, les PJ se retrouvent avec une SAN et un POU diminués (pour la SAN, prévoyez 1d10 de récompense une fois les deux affreux neutralisés, plus un bonus à votre idée si les âmes ont été libérées). Ils ont sans doute récupéré les notes de Nicholls, voire celles de Carew, qui peuvent les mener vers d'autres occultistes de la région (peut-être le Dr Cornwallis des *Fungis de Yuggoth* ? A moins que Carew n'ait été membre correspondant du Crépuscule d'Argent ?). Quant aux engoulevents, ils s'égailleront dans la nature, sans doute pour aller rejoindre leurs frères de Dunwich...

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Rolland Barthélémy



Une histoire de fesses

Ce scénario est prévu pour quatre à cinq aventuriers traînant leurs guêtres sur les routes du Vieux Monde. Cependant, il peut facilement être adapté à d'autres jeux médiéval-fantastique, tels que Rêve de Dragon ou AD&D.

Intermède pastoral et léger au cours duquel nos aventuriers n'auront rien à craindre des manigances chaotiques et pourront s'investir dans des occupations triviales.

En deux mots

Tout commence par une belle journée d'été. Darald, un bel homme né pour séduire, rencontre une puis deux fort accortes jeunes filles. Les trois jeunes gens prennent de concert un bain dans la rivière longeant la route. Passe un marchand ambulant peu scrupuleux qui rafle tous les vêtements et l'équipement des baigneurs. Cris, panique, Darald et les deux donzelles s'en retournent chacun de leur côté.
Tout ceci pourrait ne pas tirer à conséquence, à peine quelques branches coupées et de francs quolibets, si l'un des baigneurs n'était un prêtre de Ranald et pas l'un des moindres : le Prince des voleurs...
Evidemment, l'un des aventuriers va acheter l'un des vêtements du Prince. Evidemment, il va être confondu avec lui et pourchassé. Evidemment, c'est une tragique méprise mais comme toutes les méprises elle sera longue à dissiper.
Arrivés à ce stade du scénario, les aventuriers peuvent soit rechercher le vrai Prince afin de disculper leur ami, soit chercher à s'enfuir loin de cette région devenue inhospitalière.
Ce scénario peut être intégré à un ensemble plus vaste, dans ce cas le Prince peut être une personne que les aventuriers poursuivent ou qu'ils cherchent à rejoindre pour la prévenir.

Un achat malheureux

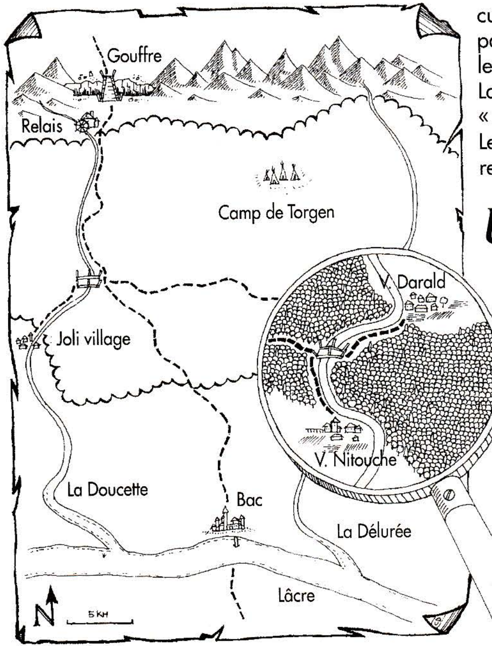
Les prêtres de Ranald sont connus pour arborer fréquemment l'emblème de leur dieu (un index et un majeur croisés) sous forme de motifs en croix habilement intégrés à leurs vêtements et donc difficiles à remarquer surtout si on ne les recherche pas...
Or c'est là qu'interviennent les aventuriers. Tôt ou tard, l'un d'eux devra acheter des vêtements à un fripier. Le prêt-à-porter n'existant pas à cette époque, pour se vêtir il faut soit acheter des vêtements d'occasion soit en commander à un tailleur. Le maître de jeu est libre d'employer tous les moyens, même les plus inavouables, pour amener les PJ à changer d'habits. Suite à un combat, il peut par exemple suggérer que les vêtements des blessés sont irrémédiablement abîmés ou bien proposer aux personnages une « affaire », genre soldes ; ou encore attendre, tel un vautour, qu'un personnage le fasse de lui-même. Cette dernière solution est de loin la meilleure.
Or donc, les aventuriers rencontrent un aimable marchand ambulant dans un village au bord d'un large fleuve qu'ils viennent juste de traverser en bac (voir plan de la région). Le marchand venait juste d'arriver dans ce village en provenance de la grande forêt. En voulant monter dans le bac, une roue de son chariot se brise, ce qui déclenche de

vives discussions. Est-ce que le chariot était fragile ? Est-ce le bac qui était trop haut par rapport à la berge ? Toujours est-il que le marchand a finalement gain de cause et que le village se charge de réparer sa roue.
D'humeur joyeuse, le marchand propose des affaires aux aventuriers. Un ou plusieurs de ces derniers se laissent tenter par la marchandise et l'un d'eux endosse alors un splendide pourpoint que le marchand vient d'« acquérir » le matin même. La pièce est ajustée à la taille et entièrement faite en cuir repoussé agrémenté de nombreuses figures géométriques entrelacées...
La pâte ayant levé, laissez mijoter un peu, mais pas trop, une journée étant l'idéal. De temps à autre saupoudrez de quelques avis de recherche proposant une somme rondelette à qui arrêterait le « Prince des voleurs », une célébrité qui sévit actuellement dans la région. Personne ne sait à quoi il ressemble, personne n'a même jamais vu son visage. Les seules choses que l'on connaisse de lui est qu'il signe ses exploits d'un grand « X », qu'il est d'une adresse diabolique mais qu'il ne tue jamais. Relevez la sauce avec quelques chasseurs de primes aux mines patibulaires et le plat est prêt à être servi.



Un si joli village

Il est si joli ce village, lové dans un val où coule une rivière poissonneuse, entouré de collines verdoyantes où paissent vaches et brebis ! Les gens y sont accueillants, la vie y s'écoule doucement, sans heurts. Il y a bien sûr la grande forêt toute proche et sa bande de brigands, la « bande des coupeurs d'oreilles », mais jamais les malandrins n'ont rançonné le village car leur chef, dit-on, en est originaire.
Ce village possède bien sûr ses miliciens, mais leurs contrôles à l'entrée et au sortir du village sont bon enfant et prêtent plutôt à sourire.
Or les aventuriers arrivent dans ce village, vêtus ma foi de fort beaux habits.
Dans l'auberge, l'avis de recherche du Prince des voleurs trône en bonne place... mais à l'envers. Le document a été remis roulé par le crieur et comme personne ne sait lire dans les alentours...
C'est la jeune et jolie servante qui remarque les insignes de Ranald dans les figures du pourpoint.



Elle en informe son père, l'aubergiste, avec des airs de conspiration que les aventuriers ne peuvent que noter. Le père sort par la cuisine et la fille revient vers les aventuriers avec un large sourire, trop large pour être franc. Avant que les aventuriers ne puissent déguerpir, les miliciens – cinq paysans armés de fourches et de faux – investissent les lieux, bien décidés à arrêter l'heureux détenteur du pourpoint qu'ils imaginent être le Prince des voleurs en personne. Les autres aventuriers ne risquent rien puisque non recherchés. Tout au plus seront-ils reconduits aux limites du village. Les villageois ne sont pas des tueurs et essayeront d'assommer les aventuriers pour les faire prisonniers si ceux-ci résistent. Au cas où le sang coulerait, les miliciens laisseront partir les aventuriers. Toute discussion reste vaine. Les villageois ne démordent pas et sont d'autant plus sûrs d'eux que l'avis stipule que le Prince des voleurs ne tue jamais...
La solution la plus élégante est de laisser arrêter le « Prince » pour le faire évader à la faveur de la nuit. Le prisonnier est enfermé dans une maison de pierre inhabitée, aux fenêtres et portes barricadées...

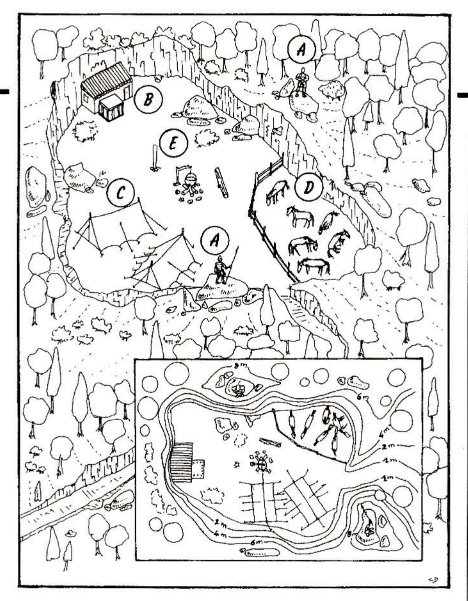
Un doux euphémisme

Qu'ils s'enfuient ou qu'ils laissent arrêter leur compagnon, les aventuriers vont avoir un « léger problème »...
Le « Prince » leur ayant faussé compagnie, les villageois en informent aussitôt le comte Loeskhan qui, à la tête de tous ses hommes, une cinquantaine de mercenaires, investit sur l'heure le village sur la rive du fleuve. Le bac, le seul point de passage sur le Lâcre à des dizaines de kilomètres, est sévèrement gardé et nul ne peut l'emprunter sans sauf-conduit signé du comte qui séjourne à l'auberge.

Les aventuriers sont donc bloqués de ce côté du fleuve, sauf action d'éclat de leur part. Ils peuvent bien sûr chercher à longer le Lâcre pour quitter le comté mais c'est compter sans les patrouilles de mercenaires à cheval qui battent la campagne et que les aventuriers ne peuvent que rencontrer. De plus les meilleurs portraitistes du comté rivalisent de talent pour croquer le Prince des voleurs et ses hommes, sur les indications des villageois, pour la confection de nouveaux avis de recherche. Ceux-ci ne seront prêts que deux jours plus tard.
Les habitants du joli village ne disent rien de l'affaire aux villages alentour de peur de devoir partager la prime promise pour la capture du Prince des voleurs.
De même, les chasseurs de primes ne bénéficieront d'aucune aide de la part des habitants du comté qui les craignent. Pour se lancer à la poursuite des aventuriers, ils devront attendre la parution des avis ou une éventuelle indiscrétion dans une taverne.
La « tragique » erreur judiciaire se profile à l'horizon ! D'autant que la région abonde en chasseurs de primes, que le comte, fort rancunier, a eu à pâtir des exploits de ce prêtre de Ranald et qu'il n'est pas le seul...

La grande forêt

Tout se sait très vite. La bande des Coupeurs d'oreilles a vent de l'arrestation ou de l'échauffourée avant la tombée de la nuit grâce à un espion habitant au village. Le chef de cette bande, Torgen le Balafré, a lui aussi des griefs à l'encontre du Prince des voleurs, rien de bien grave, juste de quoi justifier qu'il lui coupe les deux oreilles et deux ou trois autres petites choses s'il l'attrape...
Dans les deux cas, Torgen cherche à s'emparer de l'aventurier, soit en le faisant évader, soit en le traquant dans la forêt où tout fugitif digne de ce nom se réfugie naturellement. Pour l'évasion, les brigands auront dans tous les cas une longueur d'avance sur les aventuriers si ces derniers n'agissent pas tout de suite. Le garde sommeillant est proprement assommé, puis c'est le tour du prisonnier. Deux précautions valent mieux qu'une, d'autant que l'avis de recherche stipule que le Prince des voleurs est d'une adresse diabolique.
Le camp de Torgen le Balafré est situé dans une clairière encaissée, en pleine forêt, à des kilomètres de toute civilisation. Il consiste en une baraque de rondins réservée au chef, un corral pour les chevaux et deux tentes où s'entassent les quinze brigands de la bande. Un feu brûle en permanence au centre de la clairière. Deux sentinelles veillent jour et nuit. Attenante à la maison de rondins, on peut apercevoir une grande cage en bois où l'ancien et légitime propriétaire – paix à ses restes – enfermait des animaux sauvages. La cage est occupée par deux filles. Prises lors d'une razzia dans un village de lisière, elles sont destinées à être vendues à un marchand d'esclaves venant régulièrement du nord pour s'approvisionner. Ces filles ne sont pas les deux baigneuses mais laissez les joueurs l'imaginer...
Torgen attend avec impatience le retour de ses hommes ; enfin il va pouvoir faire payer au Prince des voleurs la balafre qui le défigure et lui a fait perdre un œil.
L'aventurier-victime amené devant lui a beau jurer de son innocence, invoquer une « tragique méprise », Torgen ne songe en le regardant qu'au nombre de morceaux qu'il pourra découper dans son prisonnier sans pour autant le tuer trop vite. Il se



A) gardes B) cabane en rondins et cage
C) tentes D) coral E) poteau de torture

donne la nuit pour réfléchir et attache le « Prince », nu comme un ver, au poteau de torture.
Pour délivrer leur infortuné compagnon, les aventuriers doivent d'abord se débarrasser des deux sentinelles. Négliger totalement ce détail signifie que l'alerte sera donnée aussitôt un pied posé dans la clairière. Traiter le problème à moitié laisse au maître de jeu toute latitude pour corser l'opération. Les brigands égorgent systématiquement tous leurs prisonniers masculins et les femmes pas assez belles pour être achetées. Les belles femmes et les enfants sont épargnés pour être vendus. Dans tous les cas, le supplice du Prince des voleurs est prévu le lendemain, au crépuscule.

Le marchand ambulant

Ignorant de tout cela, le marchand ambulant coule des jours paisibles dans le village près du fleuve. Les aventuriers n'ont aucun mal à le rattraper. En attendant la réparation de sa roue, le marchand s'est octroyé un repos de quelques jours et goûte à l'hospitalité des villageois et des villageoises. Surtout des villageoises.
Quand les aventuriers le retrouve, il somnole dans un hamac, à l'ombre de saules pleureur, grattant de temps à autre sa panse rebondie et poilue.
Entre deux rots – il vient juste de manger – il nie toutes les accusations des aventuriers. Poussé un peu, au propre comme au figuré, il avoue : le matin même du jour de leur rencontre, il a volé les vêtements et l'équipement de trois baigneurs, un homme et deux femmes, près d'un pont sur la Délurée (voir plan de la région). De son butin, il ne lui reste rien. Des baigneurs, il ne peut donner que de vagues descriptions. En revanche il peut indiquer avec précision l'endroit où il a commis son larcin.

Le beau Darald

Le pont sur la Délurée est situé près de deux villages, l'un en amont, l'autre en aval. Des recherches sur les bords de la rivière ne donnent rien. A ce stade, il parait logique de se rendre dans l'un ou l'autre des deux villages pour se renseigner. Trois personnes dans le plus simple appareil ne peuvent passer inaperçues…
Le beau Darald se trouve au village en amont dans une assez inconfortable situation. Ayant découvert le vol, les baigneurs se séparèrent : les deux filles partirent vers l'aval, Darald préféra l'amont, ne connaissant que trop bien le village situé plus bas sur le cours de la Délurée. En chemin, le séducteur fit une nouvelle victime en la personne d'une jeune femme battant son linge sur le bord de la rivière. Voyant ce bel homme si simplement vêtu, elle tomba en pâmoison pour se réveiller dans des bras virils. Darald fut à la hauteur de sa réputation mais eut la mauvaise surprise de se trouver nez à nez avec le mari parti voir à la rivière ce qui pouvait tant retenir sa « petite caille ». La garce fut sévèrement rossée, le vil séducteur enfermé dans une petite cage en fer au beau milieu de la place du village, une cage si petite que le prisonnier doit se recroqueviller pour tenir dedans. Des enfants et les maris lui jetèrent des œufs pourris, des ordures diverses, lui urinèrent même dessus. Cet humiliant châtiment peut paraître suffisant à certains, mais pas au cocu qui, avec son ami le maréchal-ferrant, victime lui aussi de l'inconstance des femmes, mijotèrent une autre vengeance. Le beau Darald se vit donc proprement condamné à être « empêché de sévir » et le maréchal-ferrant s'attela aussitôt à la tâche de forger des tenailles adaptées à la sentence…
Quand les aventuriers arrivent au village, le jeune homme est en train de se lamenter sur son sort, sur un fond de bruit de marteau résonnant sur l'enclume.
Darald n'est pas le Prince des voleurs. D'ailleurs le pourpoint ne lui appartient pas. Pour preuve, il l'enfile et visiblement il est trop petit et ajusté pour lui. Cependant, il peut aider les aventuriers à retrouver le propriétaire du pourpoint qui ne peut être que l'une des baigneuses. Mais alors ! Le Prince est en fait une Princesse ! Dans sa position, Darald n'est pas en mesure de négocier les informations qu'il possède mais il n'a plus rien à perdre – sans jeu de mot – et ne dira rien à moins d'être délivré.
Les aventuriers ont deux façons d'y parvenir. Ils peuvent tout d'abord plaider la cause de Darald auprès du cocu. La détermination de ce dernier est inflexible et sa décision irrévocable. Mais, contre un dédommagement, il peut songer à infléchir la sentence. Le dédommagement peut-être bien sûr une somme d'argent ou une belle arme mais également une nuit passée avec une éventuelle mignonne aventurière. « La loi du talion ! » dira hypocritement le mari. La sentence « allégée » rebutera tout autant Darald que la castration. Il s'agit de lui faire passer la nuit avec la fille la plus moche du village, un laideron cauchemardesque au nez plein de verrues, aux chicots jaunis et le reste à l'avenant. Tout d'abord réticent, Darald accepte finalement avec des sueurs froides dans le dos. La rencontre a lieu le lendemain et le mari cocu veille à ce qu'elle soit consommée. Ensuite, le séducteur traumatisé à vie est libre de partir.
L'autre méthode est d'employer la force. Simple et efficace mais qui a le désavantage d'attirer l'attention du comte et des chasseurs de primes. Les villageois sont de piètres combattants, à l'instar des miliciens du « si joli village ».
Libéré, Darald n'a qu'une envie : quitter cette région. Si les aventuriers le retiennent de force, il leur faussera compagnie à la première occasion. Mais Darald est cependant un homme de parole. Il raconte donc à ses sauveurs tout ce qu'il sait sur les deux filles. L'une était rousse et potelée, l'autre brune et longiligne. La couleur de leurs yeux ? il ne s'en souvient pas, d'ailleurs il s'en moque. Ce n'est pas ce qu'il regarde chez une femme. En revanche, il se souvient parfaitement d'une marque de naissance en forme de fleur, placée sur la fesse gauche d'une des deux filles, laquelle ? il ne saurait dire. Les récents événements l'ont quelque peu ébranlé…
Les deux filles sont parties ensemble, elles ont descendu la rivière, la rousse semblait bien connaître la région…

Le village de la donzelle rousse et peu farouche

Ce village ne s'appelle bien sûr pas ainsi mais il le pourrait car toutes les jeunes filles, nombreuses au demeurant, y sont rousses et peu farouches. Le village pourrait aussi se nommer « le village des pères suspicieux » ou encore « le village des mariages expéditifs ». Un villageois, vêtu d'une simple couverture, peut en témoigner spontanément tant son hymen forcé de la veille lui reste en travers de la gorge, de même que la mauvaise bière fabriquée sur place. Cet homme est d'autant plus amer que les ardeurs de sa femme n'en ont pas été calmés pour autant…
Nitouche, la donzelle avec qui Darald s'est « baigné », est la serveuse de la taverne. Son retour dans le plus simple appareil a déclenché la colère de son père. A l'arrivée des aventuriers, elle pleurniche en massant de temps à autre ses fesses douloureuses. Son père, un homme dans la force de l'âge, aux traits coupés à la serpe, à la barbe drue, aux mains semblables à des battoirs, aux sourcils broussailleux et au regard inquisiteur, accueille les aventuriers assez sèchement.
Si Darald est avec les aventuriers ou si l'un de ces derniers porte encore le pourpoint de cuir, Nitouche glisse entre deux sanglots quelques mots à l'oreille de son père. Ce dernier sort par la cuisine et la fille sourit aux aventuriers avec un large sourire, trop large pour être franc…
Déjà vu me direz-vous ! Peut-être… il n'en reste pas moins qu'à la vue de Darald ou du pourpoint, Nitouche songe aussitôt à transformer sa mésaventure en occasion rêvée de quitter la tutelle paternelle et pouvoir batifoler à sa guise, comme sa grande sœur Roselyne. Peut s'en suivre un merveilleux mariage plein d'émotion, le couteau sous la gorge et les mains liées dans le dos…
Nitouche n'avoue pas d'elle-même la raison de sa fessée. Inutile de demander le renseignement aux hommes du village, ils se méfient des étrangers comme de la peste et ne leur parleront pas. Reste les donzelles qui ne tarissent pas de ragots pour peu qu'elles soient couchées dans une meule de foin. Notez qu'une femme mariée est moins « dangereuse »



à courtiser qu'une célibataire. Outre la mésaventure de Nitouche, l'« interrogateur » apprend également qu'Aglaée est enceinte, mais pas de son mari, que Lola se désespère depuis que son mari la tient enfermée – une grande première dans le village – et que Greta est une petite futée bien qu'elle s'en défende : alors qu'elle s'ébattait avec son amant dans un fourré, elle a fait disparaître leurs vêtements pour être sûre d'être surprise en « flagrant délit ». Comment a-t-elle fait ? Mystère. Elle jure qu'elle n'y est pour rien mais personne n'est dupe...

Là encore, tout peut avoir une heureuse et morale conclusion pour peu que le père passe dans les parages...

Le renseignement obtenu, fut-ce au prix d'une union, Nitouche avouera sa partie de baignade aux aventuriers. Mais Nitouche n'est pas le Prince des voleurs, le pourpoint est à sa taille mais trop petit pour contenir sa poitrine...

La donzelle parle alors de Darald, le beau Darald, et de l'autre fille, celle à la tache de naissance. Darald a remonté la rivière, la fille l'a descendu avec elle et l'a quitté aux abords de son village. Nitouche se rappelle que la fille voulait se rendre à la cité la plus proche.

Le relais de diligence

Ayant volé les vêtements de Greta et de son amant, Eileen – la fille à la tache de naissance – les essaya et enfila ceux de la donzelle car les seuls à sa taille. Elle abandonna les vêtements masculins dans des fourrés au bord de la route et continua sa route jusqu'à à un moulin à roue transformé en relais (voir plan région). Une diligence est bloquée au relais à cause de l'effondrement d'une partie du tablier du pont enjambant le gouffre non loin de là. Des d'ouvriers s'activent jour et nuit pour réparer l'ouvrage, seule voie de passage vers la grande cité du nord. Une dizaine de voyageurs attendent patiemment en mangeant des cailles rôties aux champignons, la spécialité de maître Anthrax, le propriétaire des lieux. Parmi les voyageurs il y a trois filles, dont deux brunes et une blonde. Toutes les trois voyagent seules, toutes les trois sont habillées en femme mais seule l'une d'elles a une tache de naissance sur la fesse gauche. La blonde ne demande qu'à être courtisée alors que les brunes sont plus réticentes. La façon dont les aventuriers découvrent laquelle des trois filles est celle qu'ils recherchent est laissée à leur imagination... Le relais abrite également un chasseur de primes nommé Ronan. L'homme est dangereux et ses sens sont toujours aux aguets même quand il semble dormir ou s'occuper à tout autres tâches.

Torgen le Balafré, toujours à la poursuite du Prince, assiège le relais où il sait trouver les aventuriers. Il promet de massacrer tout le monde si on ne lui livre pas le Prince.

Maître Anthrax est prêt à mourir, la hache à la main, pour son bien. Les voyageurs ne savent que trembler.

Eileen n'est pas femme à laisser un innocent payer à sa place, c'est une question de fierté. Bien qu'elle puisse aisément s'enfuir en usant de magie, elle est prête à se livrer si cela peut épargner la vie des autres personnes présentes. Bien sûr, son anonymat sera dévoilé (et d'ailleurs il faudra qu'elle prouve ses dires car personne ne s'attend à ce que le Prince des voleurs soit une femme) mais elle pourra, par des moyens magiques ou autres, se refaire une identité dans une autre région.

Apprenant qui est le Prince, Ronan refusera de laisser gaspiller une « marchandise » qui vaut son pesant d'or vivante et fera tout pour empêcher un tel gâchis. Il ira même jusqu'à s'emparer d'Eileen et menacer de l'égorger. Mais s'il se sent acculé, il n'hésitera pas à la tuer, préférant ainsi que personne ne profite de « sa prise ».

Avec l'aide des voyageurs, le relais peut être défendu. Les murs en pierre sont épais et creusés de meurtrières, la porte assez solide pour résister à des coups de bélier.

Maître Anthrax est un homme prévoyant : il possède des pigeons voyageurs spécialement dressés pour cette éventualité. Les volatiles iront directement au château du comte, porteurs d'un message. Le tout est de tenir une journée complète, le temps nécessaire pour que le message parvienne au comte, installé dans le village près du fleuve, et qu'à la tête de vingt mercenaires il arrive au relais. Là, les hommes du comte fondent sur les brigands et font un beau carnage.

Les aventuriers ne sont pas tirés d'affaire pour autant : le comte veut le Prince.

Les aventuriers peuvent dénoncer Eileen, plaider la méprise, ou encore arranger une mise en scène avec Eileen. Le Prince apparaissant, masqué bien sûr, en présence des aventuriers les disculperait de facto. Le choix est leur. Dans tous les cas Eileen ne leur en tiendra pas grief, dans tous les cas elle peut s'en sortir seule...

LES PROTAGONISTES



Certains personnages de cette histoire sont définis de part leur carrière. Pour obtenir leurs caractéristiques il suffit de prendre le profil moyen de la race et d'ajouter les bonus de carrière.

Le beau Darald

Gentilhomme. M 4 CC 45 CT 28 F 3 E 4 B 7 I 47 A 1 Dex 37 Cd 41 Int 37 Cl 23 FM 30 Soc 57.

Nitouche, la donzelle rousse peu farouche

Bergère. M 5 CC 25 CT 18 F 2 E 3 B 5 I 37 A 1 Dex 10 Cd 24 Int 47 Cl 43 FM 48 Soc 48

Eileen Skyclad, le Prince des voleurs

Prêtresse de Ranald niveau 2. M 5 CC 45 CT 56 F 3 E 4 B 8 I 56 A 1 Dex 47 Cd 48 Int 50 Cl 43 FM 60 Soc 61

Sorts : Neutralisation d'une alarme magique, Crochetage de verrou magique, Apparence illusoire, Action secrète, Clone image, Palimpseste, plus tous les sorts de magie mineure.

Torgen le Balafré

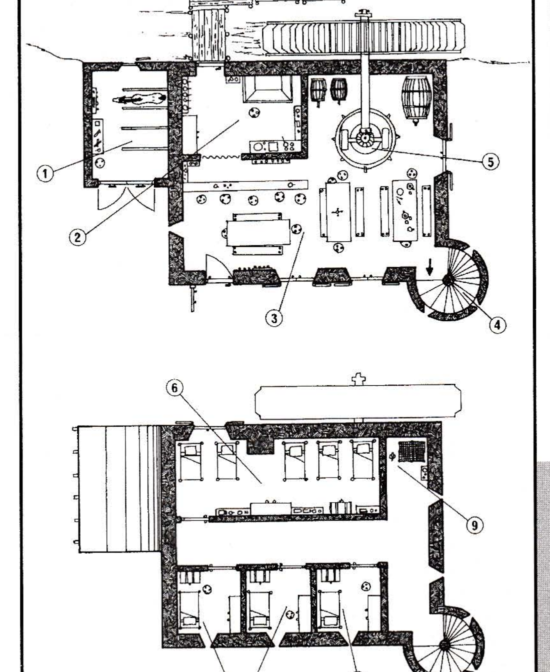
Hors-la-loi, chef de bande.
M 3 CC 58 CT 47 F 5 E 6 B 10 I 57 A 3 Dex 36 Cd 61 Int 34 Cl 58 FM 40 Soc 27.

Le comte Loeskhan

Gentilhomme niveau 3.

Anthrax, l'homme du relais

Aubergiste, ancien sergent mercenaire.



1) écurie
2) cuisine
3) salle commune
4) escalier
5) meule
6) chambre commune
7) chambre une place
8) chambre de maître Anthrax
9) cage à pigeons voyageurs

Conclusion

Ce scénario est l'occasion d'une rencontre avec un prêtre de Ranald. L'amitié d'un tel personnage peut être précieuse, surtout si le maître de jeu enchaîne avec des modules en milieu urbain.

scénario
Pierre Lejoyeux
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean



Dans cette rubrique, qui aborde des aspects tant encyclopédiques que techniques du jeu de rôle, il est un sujet de premier ordre que nous n'avions pas encore abordé. Car il fallait la plume de Denis Gerfaud pour ouvrir à votre sagace réflexion une voie dans le fluctuant concept de temps...

Le Gardien du Temps caressa pensivement son menton imberbe. Son visiteur barbu avait un aspect familier qu'il ne pouvait cependant définir. Il doit porter une fausse barbe, se dit-il. Cependant, s'étant enhardi d'un léger toussotement, le visiteur demandait : « Le temps du jeu de rôle, s.v.p. ? » Nous y voilà, songea le Gardien du Temps. Et sans cesser de loucher sur le postiche, il répondit :

Les temps du jeu de rôle

Le jeu de rôle se présente comme un récit, un récit interactif, certes, mais n'utilisant pas moins les ressorts de la narration. Parmi ceux-ci, il en est un de fondamental : le temps. De même qu'une image s'étale sur deux dimensions spatiales, ou une sculpture sur trois, un récit (un film) est une succession séquentielle de concepts, images ou mots. Or qui dit succession, dit séquence, dit *temps*. Il en va de même pour le jeu de rôle, pour qui le bon usage *des* temps est primordial. Et notez, je vous prie, l'emploi du pluriel.

C'est important ?
Il demande si c'est important ! Apprenez que ce qui caractérise le jeu de rôle, c'est qu'il ne fait pas appel à *un* temps, mais à *deux* : le temps réel et le temps fictif. Le temps réel est celui qui est vécu par le joueur, le temps fictif est celui qui est vécu par son personnage.
Quand un meneur de jeu dit, par exemple : « Deux heures plus tard, vous arrivez en vue de la cité », il ne s'est écoulé en temps réel que les deux secondes nécessaires à prononcer la phrase. Inversement, le meneur de jeu peut mettre dix minutes (de temps réel) à décrire un paysage que les personnages sont censés découvrir en un battement de cils (de temps fictif).

Ces décalage ne risquent-ils pas de provoquer des paradoxes temporels ?
Paradoxe. Le maître mot est lâché. Mais peut-on s'en passer quand on parle de temps ? Eh bien oui, par sa façon d'user du temps, le jeu de rôle est un constant paradoxe. Nous avons d'une part un joueur, d'autre part un personnage. Chacun a son temps propre, son continuum spatio-temporel personnel. Le décalage est tel qu'on pourrait s'attendre à ce qu'ils ne se rencontrent jamais. Or ils font plus que se rencontrer, ils sont ensemble. Plus encore, ils prétendent ne former qu'un être unique ! Et tout en conservant chacun sa spécificité temporelle. N'est-ce pas un beau paradoxe ?

C'est très beau.
Je ne vous le fais pas dire. Avez-vous déjà assisté à une partie de jeu de rôle en simple spectateur ignorant de quoi il s'agit ? Et si oui, qu'avez-vous compris ? Rien du tout ? Cela ne m'étonne pas. L'histoire était-elle si compliquée que ça ? Pas même ? Alors quoi ?...
N'allez pas chercher bien loin : c'est toujours le même paradoxe. C'est simplement que vous étiez à cheval sur les deux temps à la fois, le réel et le fictif, et quand on n'y est pas préparé, c'est plutôt déconcertant. Les rôlistes, eux, sont habitués à cette bi-dimension temporelle. La plupart ne se rendent même pas compte du paradoxe et jouent avec sans le savoir.

C'est plus facile pour eux, non ?
Certes, mais le meneur de jeu, lui, ne doit pas se voiler la face. La majorité des problèmes techniques qu'il rencontre sont des problèmes de temps : savoir se dépêtrer du maudit paradoxe, l'aborder, s'en servir, le contourner, le sublimer. Là repose tout son art.

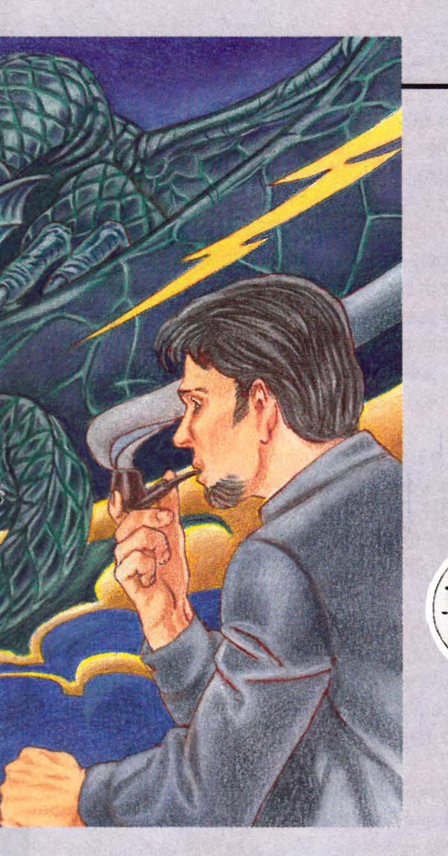
L'écoulement du temps

L'art du MJ n'est-il pas de décrire la situation, de pourvoir aux cinq sens des PJ, de parler par la bouche des PNJ, de faire avancer l'action ?
Certes, mais comment ? Toute cette énumération n'est que la partie visible de l'iceberg. La partie cachée, la plus importante, c'est l'écoulement du temps fictif. Ne croyez surtout pas qu'il n'y ait qu'une seule façon de le faire s'écouler. De la façon dont le MJ le comprime, l'accélère, le modèle, dépend non seulement le caractère de l'aventure, mais l'existence même des personnages. Et ce n'est pas une notion facultative.

Est-ce un nouveau paradoxe ?
Jugez-en. Qui dit décrire une situation, un paysage, un personnage, dit arrêter le temps. Pendant le temps (réel) de la description, qui s'adresse aux joueurs, les personnages sont gelés. Plus les descriptions sont complètes, plus ils sont gelés longtemps, plus elles sont fréquentes, plus ils sont gelés souvent. Il en résulte un rythme lent où les personnages font de moins en moins de choses, s'affirment de moins en moins, et au paroxysme du phénomène, n'existent plus, dissous.

Je suppose qu'un bon meneur de jeu agit toujours de la façon inverse ?

Gardien du Temps



on joue avec. Surtout que son pouvoir ne s'arrête pas à l'alternance temps fictif, temps réel. A l'intérieur du temps fictif lui-même, il y a l'ordre dans lequel sont fournies les indications et l'importance relative donnée à chacune. Supposons une caverne où dort un dragon. Si le MJ passe dix minutes à décrire les parois de la caverne et termine en disant : « Et au fond, il y a un dragon... », il n'obtiendra pas le même résultat que s'il commence par mentionner le dragon.

Il n'aura pas le temps de décrire la caverne?
C'est un risque.

J'ai une idée! Et si on se contentait d'une description brève et générale pour ne pas ralentir le rythme, mais suffisante pour que le joueur se fasse tout de même une idée, puis que les détails importants soient vus, ou non, par le personnage uniquement, via l'utilisation d'une caractéristique de perception?

Joueur ou schizophrène

Le principal défaut de cette idée est que tous les jeux de rôle ne possèdent pas de caractéristiques de perception, ou alors rudimentaires à l'excès. Mais surtout, on aboutit à la grande question qui partage les joueurs : un joueur de jeu de rôle est-il ou non un schizophrène? En d'autres termes, personnages et joueurs doivent-ils obligatoirement se confondre? Un joueur doit-il être capable de faire la différence entre lui-même et son personnage? Peut-on surprendre l'un et pas l'autre, cacher des éléments à l'un et pas à l'autre?

Tout dépend à qui s'adresse le MJ lorsqu'il décrit une situation. A qui parle-t-il?
Re-paradoxe. Il semblerait évident qu'il *parle* au joueur, mais qu'il *s'adresse* au personnage. Il ne saurait parler au personnage puisque celui-ci n'est qu'une fiction. D'autre part, lorsqu'il dit au joueur : « Tu reçois un coup d'épée », ce n'est pas vraiment à lui qu'il s'adresse. Or je dis bien *il semblerait évident*, car en vérité, la chose est loin de l'être en pratique. Le MJ a un individu en face de lui, de l'autre côté du paravent, et c'est un glissement naturel que de le confondre en une seule et même entité : joueur et personnage. Neuf fois sur dix, les arguments psychologiques que l'on utilise pour surprendre, influencer, tendre un piège, s'adressent au joueur et non au personnage. C'est notamment le cas des jeux dits d'*ambiance*, les jeux d'horreur en particulier...

Mais n'est-ce pas normal?
On joue avec les joueurs.
Certes, mais eux sont censés ne pas être eux-mêmes. Ils *jouent* un rôle. Le paradoxe – toujours lui – de ces jeux d'*ambiance*, où il est quasiment malséant de faire rouler un dé, est qu'ils se réclament du rôle, rien que du rôle, tout en étant ceux qui le nient le plus. L'ambiance ne s'installe que lorsque le joueur est influencé, impressionné. Il y en a qui ne peuvent jouer qu'éclairés à la bougie, dans une cave. Or tout cela, c'est pour le joueur. Où est le personnage là-dedans, où est le *rôle*?
Le même paradoxe revient avec l'utilisation d'illustrations en guise de descriptions verbales. Le procédé pourrait sembler idéal. Un dessin entraîne une perception globale, instantanée, où le temps fictif recouvre exactement le temps réel. Toutefois, s'adressant à la perception du joueur au lieu de celle du personnage, elle tend à se substituer à la chose réelle qu'elle prétend décrire, et les rapports sont à nouveau faussés.

Liberté surveillée

Mais n'est-ce pas ce qui se passe dans les jeux informatiques, où temps fictif et temps réel se superposent exactement?
Les jeux informatiques ne sont pas de vrais jeux de rôle. Quoique offrant une richesse incomparable à celle des livres-jeux, ils ont en commun avec eux que le joueur n'a aucune liberté véritable. Il ne peut faire que ce qui a été prévu qu'il fasse. En revanche, les véritables jeux de rôle offrent *a priori* une liberté sans limite.

Pourquoi a priori?
A cause du temps, bien sûr. Nous n'avons pas changé de sujet. Du temps, et de la façon dont le MJ décide d'en user. Les personnages sont libres de leurs choix et d'agir à leur guise, mais en réponse à la question « que faites-vous? ». Leur liberté réelle dépend donc de la *fréquence* de cette question, du laps de temps qui s'écoule entre chaque nouvelle prise de position, décision à prendre. Tout est conditionné par la façon dont le MJ comprime ou étire le temps. Encore une fois, cette notion n'est nullement facultative. Supposons, par exemple, les personnages en route vers une quelconque cité. Le MJ déci-

On obtient exactement la même chose avec l'effet inverse. Supposons aucune description du tout, et nous aurons un jeu où les personnages agiront à 100 % du temps. Oui, mais où? pourquoi? avec qui? contre qui? Pas de description, pas de monde. Pas de monde, pas d'histoire. Pas d'histoire, pas de personnage.

C'est encore plus horrible. Que faut-il faire?
Trouver le bon temps. Cela se découvre par la pratique. C'est comme en musique. Une solution consiste à ce que les éléments du décor soient intimement liés à l'action, en sorte que les décrire, c'est déjà agir, faire avancer l'action. Et inversement, les faire agir, c'est les décrire.

De tels cas doivent être rares.
C'est le cas typique des monstres et de tout ce qui concerne, directement, physiquement les personnages, ce contre quoi ils peuvent réagir dans l'immédiat, menaces directes, pièges.

Il suffit donc de ne décrire que ce qui est immédiatement important?
Oui, et pourtant ce n'est pas si simple, le paradoxe remontre inopinément le bout de son nez. Si vous ne décrivez que ce qui est *important*, vous ne pouvez plus surprendre. A partir du moment où vous mentionnez quelque chose, les joueurs savent que ce quelque chose a un rôle important à jouer. Quelque part, les rapports sont truqués.

Il faut noyer le poisson.
Certes, mais on en revient au problème de l'abondance de description qui ne noie pas seulement le poisson, mais aussi le personnage.

Mais alors, quelle solution?
Qui vous parle de solution? N'avons-nous pas affaire à un paradoxe? On ne résout pas un paradoxe, ou alors ce n'en est pas un véritable, on s'en sert,

de de comprimer le temps et déclare : « Trois jours plus tard, vous arrivez en vue de la cité. » Les personnages auront-ils réellement été libres ? Il y a mille choses qu'ils auraient pu faire durant ces trois jours, pour agrémenter leur voyage. La compression du temps les compresse eux-mêmes.

Mais l'important était d'aller à la cité.
Le reste est secondaire.
Sans aucun doute. Tout ce que je voulais vous faire toucher du doigt, c'était : comment décide-t-on de l'importance ou de la non-importance des choses ? Réponse : de la façon dont on utilise le temps.

Les combats

Une autre preuve de l'importance du temps, s'il en était encore besoin, est fournie par les combats. La majorité des jeux de rôle sont des jeux d'aventures où tôt ou tard la violence éclate, le personnage risque sa vie, il se bat. Or tous les jeux se mettent à dorloter le temps dès qu'il s'agit de combat. Chaque seconde de temps fictif a droit à dix minutes de temps réel. C'est normal : c'est important un combat qui peut décider ou non de la fin d'un personnage.
Quelle que soit la diversité des systèmes, ils ont presque tous un même concept en commun : le *round*. Qu'il dure une minute ou une seconde, c'est avant tout une petite découpe de temps, une période. Et il est intéressant de noter que plus un système de combat est complexe, plus il se veut réaliste, plus il utilise une période courte. Le jeu Car Wars emporte toutes les palmes avec des tranches de temps de 1/10 de seconde. Dans une partie de quatre heures (de temps réel), on arrive à simuler deux ou trois secondes de temps fictif. Quelle sensation de vitesse !

Le round n'est-il pas un procédé artificiel ?
Certes, mais le jeu de rôle lui-même n'est qu'un vaste artifice. Il n'en demeure pas moins vrai qu'on est obligé de résoudre séquentiellement, dans le temps réel, des choses qui ont lieu simultanément dans le temps fictif. Mais c'est uniquement pour conserver de l'ordre dans un déroulement qui aurait vite fait de dégénérer en une monstrueuse pagaille, ce n'est pas par goût délibéré. D'où un autre concept artificiel, commun à la majorité des systèmes, quoique déterminé de cent façons différentes : *l'initiative*. Ce n'est rien d'autre qu'une priorité temporelle.

Il n'y aucun moyen d'être vraiment simultané ?

La simultanéité

On peut le faire en rédigeant des ordres, secrètement et simultanément. Mais ces ordres n'en seront pas moins appliqués ensuite séquentiellement. C'est soit un faux problème, soit une fausse solution. Ignorant ce que font les autres au même moment, un joueur a vite fait de donner des ordres absurdes, comme dans le jeu de plateau Swashbuckler où l'on peut s'obstiner à tirer le tapis sous les pas d'un adversaire qui est déjà accroché au lustre depuis trois « rounds ». Or dans sa supposée réalité, le personnage, lui, voit ce qui se passe. De telles bévues ne peuvent être évitées qu'avec des séquences extrêmement brèves, moins d'une seconde, au cours desquelles on n'esquisse chaque geste que peu à peu. Cela peut être réaliste, mais quelle lourdeur !



Attention toutefois ! Un MJ non averti peut fort bien tomber dans des pièges de simultanéité autrement plus graves ! C'est le cas lorsque des groupes agissent séparément, dans des lieux différents, mais au même moment. S'il n'y a aucun problème entre un groupe de PJ et un autre de PNJ, que dire lorsqu'il s'agit de deux groupes de PJ, lorsque, par exemple, les personnages de votre campagne, se séparent momentanément pour agir chacun de son côté ? On a vite fait de tomber sur un paradoxe temporel, un vrai paradoxe pur et dur.
Exemple. Un petit village avec son auberge, entouré de bois et de collines. Il y a deux PJ qui décident de se séparer pour explorer la région chacun de son côté. Le MJ commence avec l'un d'eux, qui déclare explorer les bois le matin, déjeuner à l'auberge à midi, explorer les collines l'après-midi, et retrouver son compère à l'entrée du village, le soir, comme prévu entre eux. OK, répond le MJ ; puis il décrit au joueur sa journée, les bois, son déjeuner à l'auberge, les collines, et... va-t-il lui décrire ses retrouvailles avec l'autre ? Comment peut-il lui-même savoir s'ils se retrouveront tant qu'il n'a pas fait jouer le second personnage ? Ce qu'il s'empresse de faire. Le second joueur décide d'abord d'explorer les collines, puis à midi de rentrer déjeuner à l'auberge. Là, se souvenant que le premier déjeune aussi à l'auberge à midi, le MJ déclare au second joueur : « Tu découvres précisément ton compagnon qui déjeune assis à une table. » — « Fort bien, répond le second joueur, j'en profite pour lui dire que je n'irai pas au rendez-vous ce soir... »
Inutile d'aller plus loin, vous avez saisi le paradoxe ; et le MJ est dans un beau pétrin. Il aurait dû précédemment décrire au joueur n° 1 qu'il rencontrait son ami à l'auberge et que ce dernier décommandait le rendez-vous. Mais comment aurait-il pu le faire, pauvre MJ, puisque le second joueur ne l'avait pas encore décidé ?

Y a-t-il une solution à ce paradoxe ?
Aucune, sinon tout effacer et recommencer. En vérité, l'erreur de notre MJ était d'utiliser des tranches de temps aussi grandes. Cependant, en utilisant des tranches de temps réduites, cinq ou dix minutes par exemple, et en passant alternativement d'un joueur à l'autre, probablement dans des pièces différentes (généralement, ce genre de mésaventure a lieu entre la cuisine et les WC), il augmente considérablement le temps réel et alourdit le jeu jusqu'à le rendre d'un ennui pesant. Il est assez peu passionnant, quand les personnages se séparent, de jouer cinq minutes à la table, puis d'attendre une heure et demie dans la salle de bain que revienne son tour.

Ceci laisse assez mal envisager
un jeu de rôle de voyage temporel ?
En effet. Pris du point de vue du temps réel, tous les jeux de rôle sont des jeux de voyage dans le temps. En imagination, et par l'entremise d'un personnage, le joueur voyage dans un autre temps : le temps fictif. Pour peu que le jeu se situe effectivement dans un autre contexte historique (médiéval, cape et épée, années 20), le dépaysement temporel peut être complet. Mais c'est le joueur qui voyage, pas le personnage.

Intéressant paradoxe...
Le personnage pourrait voyager vers le futur sans trop de problèmes. Mais gare ! les voyages vers le passé, y compris les retours du futur vers le présent, risquent de ne pas passer. Imaginer un personnage voyageant dans le passé pour venir se rencontrer lui-même la veille. Au moment de la rencontre, nous n'avons pas *un*, mais *deux* exemplaires du *même* personnage. Or, question insidieuse, est-ce bien le même personnage ? C'est-à-dire, en termes prosaïques, ont-ils une seule feuille de personnage pour deux ? Et doit-on les considérer comme deux PJ, ou comme un PJ et un PNJ, et si oui, lequel ? Sans compter que lorsque le joueur a joué la journée d'hier, il aurait dû se rencontrer. Mais personne ne pouvait encore le savoir. Même paradoxe que celui de l'auberge.

Il existe pourtant des jeux de rôle
de voyage dans le temps ?
Oui, mais ne pouvant assumer les paradoxes, et cela se comprend, ils les gomment, et, sous couverture de voyages temporels, n'offrent en fait que des virées dans des univers parallèles. Croyez-moi, monsieur le visiteur, le MJ ne peut avoir qu'une seule façon de résoudre les paradoxes : c'est en voyageant lui-même, réellement, dans le temps.

Je m'en doutais, murmura le visiteur en lissant sa fausse barbe. Puis il prit congé et disparut.
Et le Gardien du Temps resta seul à songer. Curieux personnage... Mais où ai-je déjà vu ces postiches ?... Puis il comprit.
Il découvrit la fausse barbe au fond du placard. L'ajuster à son menton imberbe ne lui prit qu'une seconde ; il n'eut plus qu'à se laisser glisser dans le couloir temporel récessif.
A l'autre bout, le Gardien du Temps le considéra d'un œil soupçonneux. Hum, hum, toussota-t-il pour s'enhardir, le temps du jeu de rôle, s.v.p. ?

Denis Gerfaud
illustration : Ruben Negri

Des villes pour JAMES BOND

Aide de jeu

Venise

Depuis que James Bond l'a mise en émoi en traversant la place Saint-Marc en gondole sur coussin d'air (dans Moonraker), Venise faisait cruellement défaut dans l'éventail touristique des agents du M.I.6. Voici qui va combler un vide inadmissible et, qui sait, permettre à vos personnages de voir Venise et... survivre ! [1]

Venise, envoûtante et fascinante, dispense ses charmes tout au long de l'année. L'ambiance y est différente de celle des autres métropoles mondiales. D'abord parce que l'on n'y rencontre aucune voiture, ensuite parce qu'elle n'est reliée au continent que par un seul et gigantesque pont (qui donne accès aux parkings) de six voies plus une ferroviaire, enfin parce que la multitude de ses canaux, de ses ponts et de ses rues étroites la transforme en un véritable labyrinthe. Chaque rue, chaque pont, chaque maison traduit cette atmosphère de confrontation ou d'association des divers styles byzantin, gothique ou baroque. En hiver, ses brumes, sa grisaille et sa froidure lui confèrent une ambiance un peu morbide, mystérieuse. La place Saint-Marc est recouverte d'eau en raison des marées (le maximum atteint jusqu'à présent est d'un peu plus d'un mètre) ; on s'y déplace sur des planches.

Si dans la journée Venise ressemble à une véritable fourmilière, elle prend un tout autre aspect quand la nuit tombe et que l'on s'éloigne des lieux touristiques. Les rues sont vides et silencieuses et, pour la plupart, très peu éclairées. Les touristes ont déserté les lieux, les habitants se sont installés dans leur logis et il ne reste plus que quelques noctambules pour découvrir une nouvelle féerie.

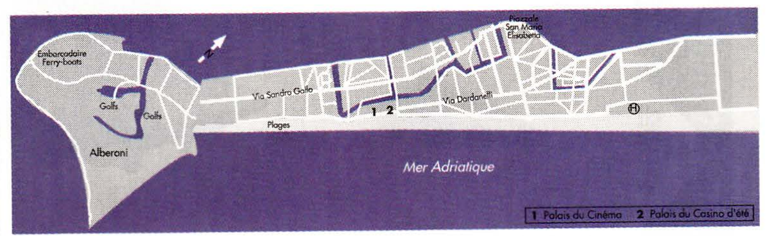
Un des traits caractéristiques de Venise réside dans la présence de millions de pigeons sur les toits, les statues ou à même le sol pavé. Apprivoisés, ils viennent sans crainte manger dans la main et ce phénomène a déclenché un véritable commerce : vente de petits sachets de grains de maïs, photographes proposant leurs services...

Pour circuler le long des voies d'eau de la ville, il existe plusieurs moyens de locomotion : les vaporetti (des bus nautiques, singulier : vaporetto), les motoscafi (des bateaux-taxis) ou encore les gondoles. Autrefois l'apparat et le luxe des gondoles donnait lieu à de véritables rivalités entre les riches Vénitiens. Certains allèrent jusqu'à se ruiner dans cette compétition, aussi la république vénitienne ordonna-t-elle que toutes les gondoles soient peintes en noir, ce qui est resté inchangé depuis (elles ont toutefois une proue métallique).

Il est déconseillé d'emprunter les canaux tôt le matin car les Vénitiens les utilisent pour évacuer leurs ordures ménagères. Chaque foyer jette ses sacs poubelle dans le canal et une vedette des services municipaux passe avec un filet afin de tout récupérer.

Sur le plan culturel, Venise possède de nombreux monuments et musées. Cependant, pour la plupart, ils ne sont ouverts que de 9 h à 14 h ! Les lieux très touristiques comme la basilique et le palais des Doges échappent toutefois à cette règle. Ces horaires, assez inhabituels, sont également valables pour les banques, l'office du tourisme et autres institutions publiques. Ainsi une journée type à Venise s'organise de la façon suivante : le matin est consacré à la visite des monuments, l'après-midi à faire les magasins et découvrir les nombreuses activités artisanales de la ville et des îles avoisinantes, telles que Murano pour les maîtres verriers et Burano pour sa fabrique de dentelles.









En fait, une seule halte à Venise ne peut suffire pour voir toutes ses beautés, ses mystères, son histoire.

Hôtels
Quelle que soit la période de l'année, il n'est pas facile de trouver une chambre d'hôtel à Venise. Il est conseillé de réserver sa chambre avant de partir, malgré le nombre important d'hôtels de toute catégorie. De nombreux établissements offrent le confort et le service d'un grand hôtel mais leurs prix sont quelque peu excessifs par rapport à leurs équivalents européens. Dans les hôtels de luxe, le personnel est souvent trilingue (italien, français, anglais), la plupart possèdent des emplacements spéciaux pour les clients venant avec leur yacht.
— *Cipriani* (Giudecca, 10, repère n° 3 sur le plan). Situé sur l'île de Giudecca, il faut pour s'y rendre utiliser la ligne 5 du vaporetto ou le bateau-taxi. Il possède un parc et une piscine en plus des équipements normaux d'un hôtel de cette classe. Il compte 98 chambres avec l'air conditionné.
— *Danieli* (Castello, 4196, repère n° 4). A proximité de la place Saint-Marc et à côté des consulats de la principauté de Monaco et du Luxembourg, c'est un luxueux hôtel situé dans un merveilleux quartier. Il offre 238 chambres aussi charmantes les unes que les autres. C'est l'un des plus grands hôtels de Venise.
— *Europa & Regina* (St Marco, 2467, repère n° 5). Donnant directement sur la place Saint-Marc, avec ses 189 chambres, l'Europa & Regina est l'un des hôtels les plus renommés de Venise.
— *Amadeus* (Lista di Spagna, 227, repère n° 6). Il est situé à proximité de la gare de Venise et compte 63 chambres.
— *Cavaletto & Boge Orseolo* (St Marco, 1107, repère n° 7). A proximité de la place Saint-Marc, cet hôtel de 81 chambres est très satisfaisant à tout point de vue.

Restaurants
Les restaurants vénitiens offrent de nombreux choix de repas, étant donné leur nombre considérable. Les plus nombreux sont les pizzerias et les spécialistes de poisson. Ils ont toutefois un point commun : leur variété de plats de pâtes.
— *Antica Trattoria Poste Vecie* (repère n° 8). Ce restaurant, situé près des halles de la Pescheria, est exquis, très élégant et coloré. Il possède un petit jardin. Sa cuisine très fine est essentiellement à base de poissons et de fruits de mer.
— *Corte Scontia* (calle del Pestrin 3886, repère n° 9). Spécialisé dans les plats régionaux, le Corte Sconta est situé dans un cadre calme et romantique et dispose d'une délicieuse cour intérieure.
— *A la Vecia Cavano* (rio Terrass Apostoli 4624, repère n° 10). A l'écart du circuit touristique, ce restaurant est réputé pour ses poissons. On déplorera son décor un peu « fade ».

Bars
— *Harry's Bar* (calle Vallaresso, 1323, repère n° 11). Une rue à l'ouest de la place Saint-Marc, c'est le bar le plus célèbre de Venise. On y déguste particulièrement deux boissons : le « Montgomery » (15 mesures de Gin, 1 de Martini), créé par Hemingway lors de son passage au Harry's, et le cocktail maison le « Bellini » (jus de pêche et champagne). Les cocktails sont accompagnés de carpaccio (fines tranches de bœuf cru assaisonné de citron et d'huile d'olive).
— *Café Florian*. Ouvert depuis 1720, c'est l'un des cafés les plus chics de Venise, avec son orchestre viennois. Ses salons sont superbes et son emplacement sur la place Saint-Marc lui confère un magnifique cadre pour sa terrasse.
— *Il Theatro*. Situé près du théâtre, il ouvre quand les autres commencent à fermer, vers 22 heures (sauf ceux de la place Saint-Marc qui fonctionnent jusqu'à minuit).

Festivités
La fête de Venise la plus connue dans le monde pour son faste est sans conteste le carnaval, à la mi-février. Mais les vénitiens lui préfèrent d'autres fêtes car il est devenu pour eux trop touristique :
— *La Volalonga* qui a lieu le dimanche de Pentecôte et dont la principale activité est une course d'embarcations à rames venues des quatre coins d'Italie, celles-ci doivent faire le tour de la lagune.
— *La Festa del Redentore* (3e samedi de juillet) qui célèbre par des feux d'artifice et de la musique, la fin de la grande épidémie de peste de 1576.
— *La Regata Storica* (1er dimanche de septembre), une somptueuse fête qui propose un défilé de gondoles de différentes époques et plusieurs régates opposant les différents quartiers de Venise.
— *La Festa della Madonna della Salute* (21 novembre) qui commémore la fin de l'épidémie de peste de 1630 par une procession.

Sites touristiques
— *Le Grand Canal* (Canal Grande) est l'artère principale de la ville. Le pont du Rialto (le plus grand et le plus célèbre de Venise) et ses abords sont une gigantesque rue marchande avec boutiques de souvenirs, marché alimentaire et vestimentaire.
— *Place Saint-Marc* (piazza San Marco). Sur cette place, l'une des plus célèbres du monde, se trouve la Torre dell'Orologio. Cette superbe horloge de style Renaissance est surmontée par deux personnages en bronze qui frappent la cloche toutes les heures. L'histoire raconte qu'il fallut trois ans aux horlogers pour la mettre au point et qu'ensuite ils eurent les yeux crevés afin de ne pas pouvoir exporter leur savoir à l'étranger. C'est également l'emplacement de la non moins célèbre basilique Saint-Marc (chiesa di San Marco) et du palais des Doges (palazzo Ducale) par lequel on accède au pont des Soupirs qui est la seule entrée de l'ancienne prison.
— *Galleria dell'Accademia*. C'est le plus grand et le plus beau musée de Venise, et aussi l'un des plus riches au monde.

Casinos
Le casino de Venise se déplace en fonction des saisons.
— *Casino di Venezia* (repère n° 12) à la Vendramin Calergi au bord du Grand Canal en hiver.
— *Casino Lido* à Lugomore Morconi sur l'île du Lido (repère n° 1) en été.

Monnaie
Une livre sterling vaut environ 2000 lires. Il faut noter que, comme dans toute l'Italie, les jetons de téléphone sont considérés comme des pièces de monnaie à leur valeur du moment.

Communications
Les appels intérieurs et internationaux s'obtiennent directement.

Langues
Italien, anglais, français.

Déplacements
C'est en marchant dans les rues que l'on apprécie le plus Venise ; cependant il existe également des possibilités de découvrir la ville par ses canaux en utilisant les vaporetti (dont de nombreuses lignes desservent la lagune), les motoscafi ou les gondoles (on en dénombre environ 400). Ce dernier moyen de transport est certes très agréable et romantique, mais bien peu rapide (une quarantaine de minutes pour traverser la ville) et onéreux.
La circulation sur les canaux est réglementée de la même façon que sur les routes : feux de signalisation aux carrefours importants, limitation de vitesse, etc.
Les services de pompiers et de police ont, pour des raisons évidentes, échangé les voitures traditionnelles contre des vedettes.
L'aéroport international se trouve à Mestre, à environ 5 km.

Equipement
Facteur de Difficulté : 7

Services secrets
Le M.I.6, le KGB et la CIA ont des Stations de Niveau 2.

Solange Delepaut

plan : Michel Serrat
illustration : Rolland Barthélémy

1) Cette visite sera d'autant plus justifiée si les Agents du M.I.6. se lancent dans le scénario « Sauver Venise » proposé dans l'encart-scénario de ce numéro.

Le petit capharnaüm n°3



Junk Food Jump !

Un mini scénario pour Cyber Age

Durée de jeu : 2 heures
Difficulté : minimale
Possibilité de survie : maximale
Adaptation à Cyberpunk : facile.

Introduction

Depuis trois jours, plusieurs cas de suicides ont été enregistrés à La Défense. Les informations n'ont pour l'instant pas beaucoup filtré. Il semble que les victimes soient des hommes assez jeunes et qu'ils se jettent par la fenêtre de leur appartement. Les PJ vont devoir enquêter…
S'il y a un Holoreporter dans le groupe, c'est à lui que la mission sera confiée. Libre à lui d'engager un groupe d'enquête et de protection (ses amis). Sinon les PJ seront chargés d'escorter un jeune stagiaire débutant de la NHK.

L'histoire véritable

Les ingénieurs de la Yomaka, un TechnoBloc informatique, ont mis au point une protection pour console. Si un jackeur essaye, depuis la Matrice, d'accéder aux données de la Yomaka, une puce à l'intérieur de la console lui impose un ordre hypnotique. Le jackeur doit se déconnecter, casser tout le matériel électrique, informatique ou électronique qui l'entoure et se suicider (en se jetant d'une hauteur ou en se fracassant le crâne contre un objet, de préférence). Une série de deux cents puces a été produite et devait servir à des tests. À cause d'une erreur de manutention, les puces ont été mises en place sur une livraison destinée aux boutiques de La Défense.
Bien sûr, cette protection est illégale, et les Sept Dragons pourraient poursuivre la Yomaka pour meurtre s'ils étaient convaincus du fait. Mais plus grave encore, les actions du TechnoBloc pourraient chuter, entraînant à sa suite les autres TechnoBlocs qui lui sont affiliés, et notamment la King Burger, la Benetton, la Yoyodine et la Matsushita. La Yomaka a donc décidé de brouiller les pistes et de lancer les enquêteurs vers une cible plus alléchante.

Ce que l'on dit aux personnages

Les PJ sont membres d'une équipe d'holovision. Ils appartiennent à la NHK, dont la réputation est très sérieuse. Elle ne bidonne jamais ses reportages, même si elle ne va pas au fond de toutes les enquêtes. La NHK est relativement indépendante et seul le TechnoBloc Sony a quelques actions chez elle.
Le rédacteur en chef fournira le dossier de quatre suicidés résidant dans deux tours de La Défense. Comme ce quartier est constitué principalement de tours appartenant à des TechnoBlocs bénéficiant du statut d'extraterritorialité, il est très difficile d'aller enquêter dans une tour sans autorisation préalable. Or, les autres tours ont vendu leurs dossiers et leurs droits d'enquête à d'autres Networks.
Les PJ ont donc des concurrents (sept en tout) dont les plus redoutables seront la BBC et la RAI. La BBC est connue pour son sérieux et son incorruptibilité, ses informations ne sont jamais bidonnées consciemment. La RAI quant à elle est moins scrupuleuse et passe à peu près n'importe quoi. Mais ses reporters ont de l'argent, de l'imagination et n'hésitent pas à prendre de gros risques pour avoir (ou monter) un scoop.
La mission des personnages (et ils l'acceptent) est non seulement de ramener de vraies informations sur la vague de suicides, mais aussi et surtout, de les faire diffuser le plus vite possible. Il est 9 heures du matin, il faut que l'enquête soit finie pour 20 heures si possible.

Chez les suicidés

Dans chaque appartement on trouvera de l'équipement informatique réduit en miettes (dont la console Yomaka DeepDive7), du sang, des restes d'emballage de fast Food (Mac Donald la plupart du temps), des pilules de Zetadrine. À vous d'imaginer des variations sur le mode de suicide. Les gardiens peuvent être plus ou moins serviables, la console peut manquer s'il y avait deux personnes au moment du suicide et que l'autre l'ait « empruntée » avant de fuir, une femme de ménage peut avoir vidé les poubelles…
La Zetadrine est une drogue favorisant l'accès à la Matrice (comme l'Endedrine, mais en pilules, et moitié moins cher).

Le plan de la Yomaka

La nouvelle console de la Yomaka, le DeepDive7, est un grand succès chez les jackeurs, en raison de son superbe look et de son bas prix. Quand les suicides ont commencé, les cadres de la Yomaka ont lancé un plan d'urgence afin de fractionner les pistes. C'est grâce à leur intervention que sept Networks se partagent les dossiers des victimes, afin que les recoupements soient plus difficiles. En fait, chaque équipe pourra aboutir à la conclusion que tous les suicidés dont elle a la fiche se procuraient leur nourriture au même endroit (ce qui serait faux si elle avait accès à tous les dossiers).
La Yomaka veut faire croire que l'ingestion des nouveaux aliments Mac Donald, combinée à la prise de Zetadrine (donc chez les jackeurs), produit un puissant psychotrope induisant une folie destructrice et suicidaire. Elle a dans ce but fait préparer de faux aliments et maquillé des véhicules en camionnettes Mac Donald. Au moment où les enquêteurs iront au supermarché distributeur des hamburgers, le gérant leur dira qu'une camionnette vient juste de partir en embarquant tous les stocks. Le rôle du livreur est de se laisser rattraper et de donner un des colis du fond. L'analyse des produits donnera donc les résultats attendus.

Stress

Pour que le plan marche bien, il faut que les enquêteurs soient stressés. Ils le seront si à chaque fois qu'ils obtiennent une information ils ne la communiquent pas instantanément. En effet, ils se feront alors « biper » et leur patron les tancera vertement parce que l'information vient juste de passer sur la BBC ou la RAI. De plus, vous pouvez mettre sur le chemin des PJ d'autres sujets de reportage : prise d'otage par exemple. Ils devront bien sûr ne pas oublier leur mission mais en même temps prendre des images du sujet, sinon « bip » à nouveau.
S'ils ne suivent pas la piste fast Food, un indicateur viendra obligeamment les mettre sur cette voie contre rémunération.

Guerre privée

Dès que l'information (ou la rumeur) selon laquelle Mac Donald est impliqué dans l'affaire apparaît dans un Network (à 19 h au plus tard), Burger King (qui est lié à la Yomaka) déclenche une guerre diffuse pour le contrôle de la distribution des produits alimentaires à La Défense. Le ciel est rempli d'hélicoptères qui lancent des missiles ; des troupes mercenaires courent sous le feu des mitraillettes. Tout devient très confus et l'enquête quasiment impossible.

Fin

Si les personnages trouvent la solution, leur scoop peut leur rapporter une grosse somme (proportionnelle à l'audimat). S'ils se laissent abuser par les hamburgers factices, mais qu'ils sont les premiers à donner l'information, la somme sera honnête. S'ils essayent de faire chanter la Yomaka, cela peut leur rapporter des sommes considérables (mais n'oubliez pas que la Matsushita n'est pas loin et qu'elle ne laissera pas passer un trop gros chantage).

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy





& AUTRES êTRES BIZARR

Extrait de « Lettres à mes neveux » de Fwouinn le Parcheminé

IV, 21, à Gluzar le Ras

Cher neveu,

J'ai bien reçu tes cinq pièces d'argent.
Que te dire? Ici, le temps est plutôt moyen,
avec une température moyenne
sans variations excessives. C'est tout.
J'espère que tu auras beau temps
dans la vallée des Xgohz, sois prudent.
Ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé

P.S. Ta supposition est juste:
la vallée des Xgohz est ainsi nommée
à cause des créatures qui la hantent.
Quelle chance tu as d'avoir un oncle
qui soit un puits de science!

IV, 22, à Clamouzet le Tendre

Cher neveu,

Quelle idée de vouloir t'aventurer toi aussi dans la vallée des Xgohz!
Enfin, tu as eu raison de m'écrire,
et j'en profite pour accuser réception de tes dix pièces d'argent.
Malgré leur petit nombre, elles feront bon effet dans mon coffre.
Tu ne te trompes pas en supposant que les Xgohz sont les hôtes de la vallée.
Ils ont l'aspect de chèvres à trois têtes, dont seule celle du centre
possède des cornes.
Méfie-toi cependant, elles sont effroyablement pointues,
et comme les Xgohz sont réputés pour leur irascibilité,
le voyageur avisé se débrouille pour ne jamais se trouver exactement en face.
Te voilà prévenu.
Ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé



Fwouinn le parcheminé

IV, 23, à Belforon le Superbe

Cher neveu,

Vraiment, il ne fallait pas, je suis gêné!
Enfin, ces vingt pièces d'argent toutes neuves
donneront à mon coffret un air de fête!
Mais venons au fait de ta demande.
Sache que les Xgohz sont des sortes de chèvres à trois têtes.
Celle du centre est pourvue de cornes meurtrières.
Aussi, ne reste jamais en face.
Mais ne te mets pas à gauche non plus:
la tête de gauche peut envoyer à 50 pas
un jet de salive acide capable de dissoudre
un bouclier d'airain en 4 secondes et 8 dixièmes.
Que ces renseignements profitent à ton voyage!
Ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé

IV, 24, à Philibert d'Isnok

Cher neveu,

Tant de générosité me comble. Ah! qu'il est doux pour un vieil oncle de se sentir aimé par sa famille. Ces trente pièces d'or que tu m'envoies ont un éclat plus suave que le miel!
Tu as raison de supposer que les Xgohz sont des créatures dangereuses. Ce sont des sortes de chèvres à trois têtes. Celle du centre possède des cornes acérées capables de transpercer un blindage de 3 pouces, tandis que celle de gauche propulse un acide mortel. Mais ne crois pas la droite sans danger: ses yeux lancent un rayon de chaleur pouvant liquéfier le granit jusqu'à 200 pas de distance.
Enfin, si tu voulais t'approcher à revers, sache que leurs queues serpentines sont hérissées de dents de scie venimeuses.
En espérant que tu feras bon usage de ces renseignements au cours de ton voyage, je reste ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé.

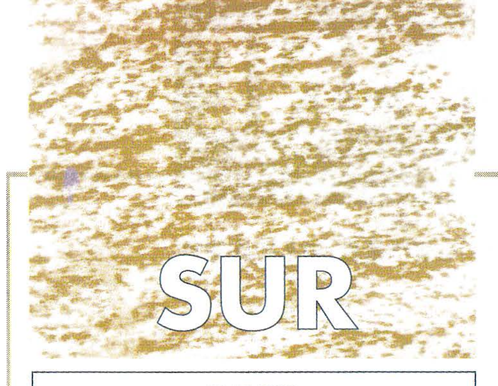
IV, 26, à Chrysalis aux yeux de braise

Ma très chère nièce,

Ainsi que je te l'ai promis, voici ce que je sais sur la vallée des Xgohz et ses terribles habitants. Ce sont de monstrueuses chèvres à trois têtes, de près de 7 mètres de hauteur, ailées comme des dragons de course et terminées par des queues en dents de scie capables de tronçonner un séquoia bicentenaire en moins de 13 secondes. Leur tête centrale est caractérisée par des cornes télescopiques pouvant se déployer pour ainsi dire instantanément, tandis que celle de gauche projette de l'acide et celle de droite un rayon de feu.
Leur ouïe est absolument sans faille, leur odorat sans défaut, et un sixième sens les avertit constamment de toute nouvelle présence vivante qui pénètre dans la vallée.
On ne leur connaît qu'une seule faiblesse: elles sont allergiques au parfum de lilas, qui les plonge dans un abrutissement semi-comateux.
J'espère, ma très belle nièce, que tu choisiras ton eau de toilette avec soin avant de t'aventurer dans ce voyage, et qu'à ton retour, je pourrai partager à nouveau un de tes tendres goûters...
Ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé

illustration: Didier Guiserix

Denis Gerfaud



un PLATEAU

Junta

Junta (nom qui signifie révolution, ou plutôt coup d'Etat) vient de faire l'objet d'une réédition. Si le jeu reste le même, il n'en faut pas moins profiter de l'occasion pour le présenter à ceux qui ne le connaissent pas encore.

Viva « el presidente »

Junta (prononcez rounta) est un jeu dont la réputation n'est plus à faire. Alliant la stratégie et la négociation, conciliant diplomatie, bluff, humour et trahison, il est entré dans le cercle des classiques des jeux de plateau et reste, encore aujourd'hui, sans équivalent. Son thème, traité sur le ton du cynisme et de l'ironie, est celui de la prise et de la conservation du pouvoir, à des fins relevant plus des aspirations financières des uns et des autres que d'un quelconque idéal national. A bien y réfléchir, Junta n'est peut-être pas si éloigné de la réalité que cela. Mais laissons cette dernière de côté, car ici, heureusement, il ne s'agit que d'un jeu.

Vie et mœurs à Los Bananas

L'action se déroule dans la république bananière de Los Bananas. Les joueurs contrôlent chacun une des riches familles du pays. Ils élisent, à la majorité, l'un d'entre eux président à vie (!). Celui-ci constitue son gouvernement en distribuant les postes : un ministre de l'Intérieur aux pouvoirs étendus qu'il est bon de redouter et de respecter, trois généraux de brigade, un amiral de la flotte et un commandant des forces aériennes. A moins de sept participants, certains joueurs se voient attribuer plusieurs fonctions.

Vient alors le temps de la répartition du budget, dont la valeur réelle n'est connue que du seul président. Il propose un budget (par exemple : tant de pesos pour la marine, tant pour la première brigade... rien pour l'aviation !). Chacun utilise alors ses cartes d'influence pour voter ou refuser le budget. Dans le meilleur des cas (pour le président et ceux qu'il arrose de la manne providentielle et présidentielle que sont les millions de pesos) le budget est voté. Mais tout reste à faire pour ceux qui jouissent des faveurs du pouvoir, car tant que l'argent n'est pas en sécurité sur leur compte en Suisse, assassinat, coup d'État ou simple cambriolage restent possibles. C'est le moment de bien choisir sa planque, car les assassins ne sont jamais très loin.

La junta

Les occasions ne manquent pas pour faire un coup d'État : budget refusé, assassinat réussi ou présence d'un joueur dans son quartier général. Un des joueurs prend alors la tête de la rébellion contre le pouvoir. Il n'en faut pas plus pour que l'armée, la police, les marines, les manifestants, les milices étudiantes et les parachutistes, investissant les rues de Los Bananas, essayent de contrôler, au terme des six phases de jeu que dure la junta, le plus grand nombre de centres vitaux de la ville : la gare, la chambre des députés, la radio, le palais présidentiel et la banque. C'est la révolution !

Après coup

Il n'est pas donné à tout putsch de réussir. Les rebelles doivent parfois payer le prix de leur trahison et le poteau d'exécution n'est pas loin. Le contraire est vrai aussi. Alors, viva el présidente ou viva la junta ? Voici venue l'heure des retournements de veste. Chaque joueur se prononce pour un des deux camps, mettant par là même les centres vitaux dont il dispose au service de la cause qu'il a fait sienne. Ces revirements de dernière minute font parfois rebondir la partie de façon inattendue. Ainsi va la vie à Los Bananas.

FICHE TECHNIQUE

Junta est un jeu en français édité par Jeux Descartes.
Type de jeu : jeu d'alliance utilisant un jeu de cartes.
Sujet : pouvoir, argent, intrigue et révolution.
Matériel : un plateau de jeu représentant la ville et utilisé pour résoudre la junta, 72 cartes politiques, 99 billets en coupures de 1, 2 et 3 millions de pesos, 160 pions et marqueurs.
But du jeu : amasser le maximum d'argent sur un compte en Suisse.
Durée : de 3 à 5 heures. La partie dure au maximum onze tours de jeu. *Complexité* : moyenne, les règles sont rapidement assimilables.
Nombre de joueurs : 2 à 7. Junta étant un jeu d'alliance, il est clair que la version à 7 est la meilleure.

Des mécanismes du jeu

Junta étant un jeu d'alliance où la personnalité des joueurs est mise à contribution, les règles n'ont recours aux dés que lors des combats au moment des coups de force. Le reste du temps, la surprise vient des cartes que possède chaque joueur. Les cartes d'influence et de suffrage sont utilisées pour voter le budget. Les cartes d'événements, d'assassinats et de corruption, qui sont autant de signes de l'instabilité politique qui règne, sont jouées au cours des autres phases. A chacun de savoir gérer au mieux l'utilisation de ses cartes. Car ici comme ailleurs, la subtilité est de mise.

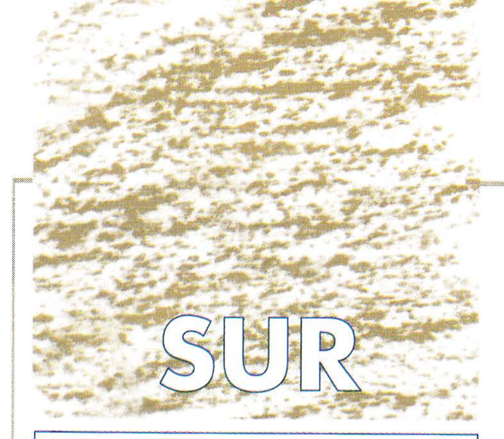
A propos de la nouvelle édition

A première vue pas de changement dans le contenu de la boite ; on trouve toujours le plateau, les dés, les cartes d'influences politiques, les pions et... les billets de banque bien connus des politiciens.

Le changement concerne les règles qui ont fait l'objet d'une réécriture. Ceux qui connaissent déjà Junta ne manqueront pas de remarquer que la présentation s'est améliorée, et que l'organisation des paragraphes suit désormais le déroulement des différentes phases du jeu ; la distinction formelle entre les règles du jeu politique et les règles du coup d'État a été supprimée au profit de la continuité de la partie. Les explications sont plus nombreuses. Les notions obscures ou laissées à l'interprétation ont été éclaircies, et de même pour les conseils. La petite junta (lorsque vous n'êtes que deux ou trois joueurs) a été simplifiée.

Cette refonte des règles que la pratique du jeu a permise, devrait principalement intéresser ceux qui ne connaissaient pas déjà Junta, et pour qui la lecture des seize pages de règles constituait une étape difficilement franchissable sans l'aide de joueur plus expérimenté. Désormais plus rien ne les empêche de devenir « el presidente » !

Edouard Blanchot



un
PLATEAU

Vertigo

La pollution, symbole du stade suprême de la lutte des classes ?

Vertigo est à la fois un jeu économique, politique, et militaire, au sens où la pollution est une arme (d'autodestruction, mais une arme tout de même). Deux, trois ou quatre joueurs s'affrontent sur ces trois terrains pour hisser leur pays au rang du plus industrialisé, en manœuvrant au mieux entre les nuages toxiques qu'ils généreront et ceux que leur enverront leurs voisins. Ils doivent gérer trois régions de dix provinces, dont la population permet de former des universitaires qui embrasseront soit la carrière d'ingénieur, pour faire tourner des usines polluantes (noires), non polluantes (vertes) ou de traitement (bleues) ; soit celle de diplomate, pour défendre devant le Conseil des Nations Unies (CNU) les intérêts de leur pays. Malheureusement, ils sont en face d'un dilemme : l'écologie coûte cher et rapporte peu ! Mais ignorer l'écologie est source de désagréments : provinces transformées en décharges et rendues inutilisables, populations menacées, et vote de sanction aux Nations Unies. Alors, quel développement adopter ?

Importance de « l'ouverture »

Comme tout bon jeu, Vertigo permet de poser des hypothèses sur la manière la plus intéressante « d'ouvrir » une partie. Peut-être est-ce pour cela que le « classique » perce déjà sous la superbe couverture de la boîte. Attention, l'ouverture marque profondément la politique du joueur ; ainsi des décisions prises au tour I ne pourront être mises en application qu'aux tours V ou VI. Pour vous convaincre de l'importance du début de partie, jetez un œil sur les ouvertures présentées dans les pages suivantes (voir encadré).

Pour ce qui est du choix de l'ouverture, tout dépendra de l'ordre dans lequel vous serez amené à déclarer votre couleur, du noir le plus charbonneux au vert le plus chlorophylle. Entre joueurs expérimentés, c'est-à-dire, en fait, après une, voire deux parties, cette phase se révélera être l'un des moments les plus intenses du jeu, dont elle décidera de la physionomie.

Le savoir-faire opportuniste

Une partie dure au moins 10 tours (comptez entre deux et trois heures). A partir du 11e, il y a une chance sur deux seulement que le jeu continue. Les fins de partie sont donc haletantes, dans la mesure où si tous les paris y sont permis, ils peuvent se révéler dévastateurs : « pollution », « économie » et « politique » ont un qualificatif en commun : c'est le « cynisme » ! De nombreux pays, qui durant toute la partie auront multiplié les professions de foi écologistes, pourront soudainement lancer des programmes d'industrialisation dignes de Stakhanov, en escomptant que la Terre s'arrête de tourner avant l'apocalypse ! Gagne celui qui a le plus d'usines, qu'elles soient vertes, bleues ou noires !

Le tout est d'éviter d'atteindre le point de non-retour : si vous constatez que la pollution dévore votre population parce que vous avez « laisser faire » vos ingénieurs les plus malpropres, ayez toujours à l'esprit que pour bâtir une usine de traitement, il vous faudra au moins former deux ingénieurs d'une nouvelle génération. Or, si tous les premiers universitaires formés s'en sont allés plaider au Conseil la cause de l'industrie lourde, vous aurez les plus grandes difficultés à changer de cap, d'autant plus que pour stopper l'hémorragie de produits chimiques, il vous faudra d'abord modifier vos usines ; d'où une baisse de revenus... L'explosion de la planète n'est même pas l'ultime solution, votre bunker ne vous sauvera pas et les stations orbitales appartiennent encore au futur.

La situation n'est pas désespérée

Mais on ne pourra pas accuser Vertigo de pessimisme outrancier, dans la mesure où il est très rare d'atteindre un niveau de pollution de 100 %. Pour cela, il faudrait en fait qu'un pays pollueur décide de se suicider et qu'il garde jusqu'au bout au moins la moitié des voix au CNU ; n'oublions pas cependant que dès que la pollution planétaire dépasse les 50 %, il n'est plus possible de former des universitaires, et par conséquent de nommer de nouveaux diplomates. La seule autre possibilité du naufrage de notre belle planète bleue consiste à imaginer une situation où le niveau de pollution aurait dépassé les 50 %, où tous les pays auraient déjà présenté la loi n° 2 (Halte à la pollution : destruction des usines polluantes) et où les pays pollueurs n'auraient aucun universitaire en réserve pour créer les ingénieurs susceptibles d'installer des filtres sur les cheminées asphyxiantes (on suppose en effet que les syndicats interdisent la fermeture volontaire des usines !). Voilà donc les deux conditions nécessaires pour inverser la tendance. L'alternative est une longue et douloureuse agonie...

La Guerre froide, eldorado des jeux de plateau politico-nucléaire, va rentrer dans la légende...



Le ciel ne s'en est pas éclairci pour autant : que ce soit le nuage migrateur de Tchernobyl, celui ancré sur le Koweit, ou les pluies acides des pays du Rhin, nous voici entrés dans ce que l'on peut littéralement appeler « la guerre sale ». Vertigo nous en propose une simulation excellente, à la fois jouable et complexe, rapide et passionnante.

Quelques variantes

Il est possible d'apporter quelques menues variantes aux règles. On pourra ainsi commencer le tour I à la phase 3 (pollution), ce qui revient à ne sauter que la phase 2.b, à savoir l'entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates. Cela donnera un peu plus de souplesse aux ouvertures. On pourra aussi autoriser les transferts monétaires, soit à n'importe quel instant, soit uniquement à la phase 2 (gestion); il est en effet beaucoup plus intéressant que les accords en coulisses de la phase 5 (vote des lois) ne puissent donner lieu à des transactions... qu'une fois les votes émis. Rien n'empêche non plus que les votes soient secrets...
Certaines parties verront un accroissement très important des revenus, et très rapidement, l'argent ne trouvera plus à s'employer (d'autant plus que la caisse du CNU, enflée des indemnités parlementaires, contribuera soudainement au gonflement de la masse monétaire). Les joueurs, selon le niveau de difficulté qu'ils veulent donner à la partie, peuvent décider d'augmenter le niveau général des prix. Il est conseillé de ne faire varier que les coûts de construction et de transformation des usines.

Un classique potentiel

Vertigo bénéficie d'une boîte superbe et pratique, contenant un matériel qui ne l'est pas moins (si le thermoformage est en plastique, les pions sont en «bois naturel», et ceux des universitaires sont même «vernis»). C'est un jeu qui développe un concept novateur, se réclamant d'un certain civisme. A l'instar de Diplomatie, de 1830 ou de Civilisation, le hasard y joue un rôle très faible (chaque cause de pollution ne se traduit pas automatiquement par la formation d'un ou deux nuages empoisonnés). Comme dans Republic of Rome, il y a un «joueur non joué», à savoir le système de jeu, qui peut triompher des «acteurs humains» et les faire tous perdre.
Finalement, le seul reproche que l'on puisse faire à Vertigo tient aux règles du jeu. Non pas qu'elles soient imparfaitement rédigées, ou trop longues (une feuille A4 recto verso)... mais elles auraient pu être imprimées sur du papier recyclé!

Xavier Blanchot

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau français édité par Eurogames.
Genre: simulation de la course à l'industrialisation et des problèmes écologiques qui en découlent.
Auteurs: Sylvie Rodriguez et Philippe Des Pallières.
Matériel: un tapis de jeu central, des tapis de jeu individuels, 90 pions population, 100 pions universitaires, 60 pions usines, 100 pions revenus, diverses aides de jeu, 4 p. de règles.
Nombre de joueurs: 2 à 4.
Prix: 350 F environ.

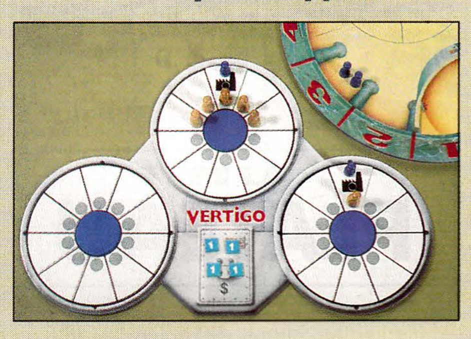
EXEMPLES D'OUVERTURES

Développement « à la chinoise »



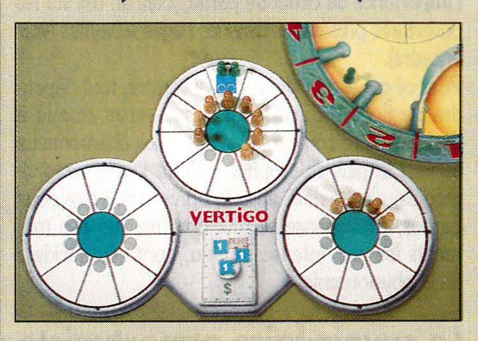
Population: 5 + 5 + 6 = 16 (coût 16 $)
Universitaires en réserve (ni au CNU ni à l'usine): 1 + 1 + 2 = 4 (coût 20 $)
Coffre: 40 $ – 16 $ – 20 $ = 4 $
On dispose un universitaire sur deux des régions, et deux sur la troisième.
Revenus au tour I: 16 $
Dépenses incompressibles (entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates): 4 $
Possibilités d'investissement: raisonnables, elles permettront au pays de marcher sur ses deux jambes en ne comptant que sur ses propres forces.
Causes de pollution: trois pour aucune voix au CNU.
Le paramètre le plus important de l'ouverture est la prime offerte à l'acquisition immédiate de pions de population, qui coûtent 1 $ contre 5 $ pour la suite (les autres prix sont standard). « L'ouverture chinoise » ne se le fait pas dire deux fois! L'inconvénient, c'est que cela la rend plus fragile aux nuages radioactifs baladeurs, dans la mesure où « l'espace désert polluable », c'est-à-dire les provinces qui servent de décharges, est plus restreint.
C'est pour cette raison que, dès le tour II, une usine de traitement doit être construite dans la région où deux universitaires n'attendent plus que la vareuse bleue de leur fonction. Le pays sera ensuite capable de traiter la pollution régionale de manière à préserver sa population.
Cette ouverture a aussi l'avantage de sa souplesse: on pourra aussi bien prendre le risque d'industrialiser le pays selon un modèle marxiste (grâce aux conseillers soviétiques!) que de choisir de rentrer dans le concert des nations et décrocher une place au conseil de sécurité. Rapidement même, si cette option est choisie, il sera possible de peser d'un poids énorme sur cet organisme, puisqu'à population nombreuse, délégation influente. Néanmoins, la marge de manœuvre sera limitée puisque les Nations Unies n'accorderont pas de subventions aux « camarades prolétaires pollueurs ». Reste donc la troisième voie, celle de l'équipement en usines bleues des trois régions. Pour cela, il faudra arriver à un tour de force: présenter dès le tour II une loi et la faire voter, de manière à percevoir les 10 $ susceptibles de combler le déficit budgétaire.

Développement « capitaliste » (« lobby » à l'appui)



Population: 5 + 1 = 6 (coût 6 $)
Diplomates au CNU = 2 (coût 10 $)
Ingénieurs à l'usine = 2 (coût 10 $)
Usines polluantes (noires) = 1 + 1 (coût 10 $)
Coffre = 40 $ – 6 $ – 10 $ – 10 $ – 10 $ = 4 $
Les deux usines « sales » sont disposées sur deux régions différentes, l'une avec 5 pions de population, l'autre avec un seul.
Revenus au tour I: 26 $
Dépenses incompressibles (entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates): 4 $
Possibilités d'investissement: très élevées, d'autant plus que la « répartition régionale » des déchets industriels associée à une forte présence au CNU permet d'envisager toutes les possibilités.
Causes de pollution: trois pour une voix au CNU.
Le mode « capitaliste » sera sans doute celui le plus fréquemment choisi par les joueurs. Il a pour lui une double logique politique et industrielle, et ménage l'avenir. Il se révélera d'autant plus stable qu'il sera partagé autour de la table. C'est alors qu'il faudra être vigilant, car le souci premier des dirigeants capitalistes est l'amélioration de l'outil de production et la respectabilité internationale: c'est donc le plus vite possible qu'il faudra reconvertir l'outil industriel. A cet égard, il sera peut-être préférable d'avoir une usine de moins pour cinq pions de population et un diplomate supplémentaire (ou un universitaire en réserve): le revenu n'en sera pas considérablement affecté, et sera largement compensé par la multiplication des cols blancs.

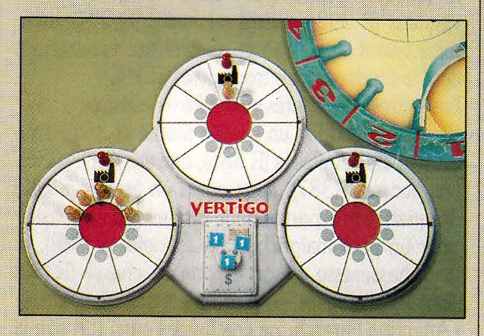
Développement « à l'indienne » (révolution verte!)



Population: 8 + 4 (ou 7 + 5 s'il s'avère que la majorité du parti des pollueurs au CNU est/sera incontournable) = 12 (coût 12 $)
Diplomates au CNU = 1 (coût 5 $)
Ingénieurs à l'usine = 2 (coût 10 $)

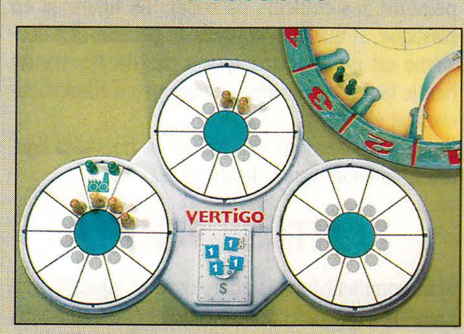
Usines de traitement (bleues) = 1 (coût 10 $)
Coffre = 40 $ – 12 $ – 5 $ – 10 $ – 10 $ = 3 $
Revenus au tour I : 12 $
Dépenses incompressibles (entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates) : 3 $
Possibilités d'investissement : en fait, uniquement la possibilité de former un nouvel universitaire (-5 $), de manière à ce qu'une deuxième usine bleue soit construite au tour IV.
Causes de pollution : aucune, pour une voix au CNU.
Si le but est de construire le plus vite possible (au tour III) une deuxième usine de traitement, et si la présence de votre diplomate ne modifiera pas le rapport des forces au CNU, plutôt que de l'envoyer en mission, on pourra lui conserver un tour de plus sa toge d'universitaire et le maintenir au cœur de la région où la construction est planifiée.
Cette ouverture « indienne » pourra être retenue surtout si les autres joueurs considèrent les déchets industriels comme une forme d'expression artistique... d'autant plus s'il s'agit d'un deuxième ou d'un troisième choix. Si son défaut tient dans la faiblesse des revenus qu'elle procure, ses atouts sont, à court terme, de ne faire encourir aucun risque à son joueur quant aux décisions du CNU (il aura même tout à en attendre), et à long terme, de résister mieux que tout autre pays à une montée massive du niveau de la pollution, et d'être l'un des premiers à profiter de sa baisse. Il est conseillé néanmoins de présenter avec succès un projet de loi au tour I, de manière à disposer d'au moins 19 $ au tour II.

Développement « à la soviétique » (maximalisme et planification)



Population : 5 + 1 + 1 = 7 (coût 7 $)
Ingénieurs à l'usine = 3 (coût 15 $)
Usines polluantes (noires) = 1 + 1 +1 (coût 15 $)
Coffre = 40 $ – 7 $ – 15 $ – 15 $ = 3 $
Les trois usines « sales » sont disposées une par région, l'une avec 5 pions de population, les deux autres uniquement avec celui qui est nécessaire.
Revenus au tour I : 37 $
Dépenses incompressibles (entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates) : 3 $
Possibilités d'investissement : énormes, si le CNU n'a pas réagi ! Le tour II vous permet alors tranquillement de former un universitaire et d'acheter de la population, tout en gardant de quoi dépolluer en cas d'urgence. A partir du tour III, les usines pourront être « modernisées » une à une, à moins que l'on ne préfère tenter le diable et braver la couche d'ozone pour construire une usine de traitement au tour IV. Néanmoins, il faut compter sur un autre pollueur pour empêcher que le soviet du CNU ne vienne y mettre bon ordre.
Causes de pollution : 4 pour aucune voix au CNU.
Cette ouverture est la plus risquée dans la mesure où les règles ne permettent pas les transferts monétaires diplomatiques « corrupteurs », et surtout à cause du délai entre l'entrée en jeu efficiente de nouveaux universitaires et le début de la partie.

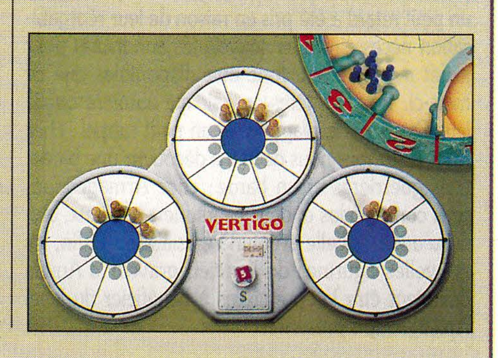
Développement « à la suédoise »



Population : 4 + 2 (ou 5 + 1 s'il s'avère que la majorité du parti des pollueurs au CNU est/sera incontournable) = 6 (coût 6 $)
Diplomates au CNU = 2 (coût 10 $)
Ingénieurs à l'usine = 2 (coût 10 $)
Usines non polluantes (vertes) = 1 (coût 10 $)
Coffre = 40 $ – 6 $ – 10 $ – 10 $ – 10 $ = 4 $
Revenus au tour I : 11 $
Dépenses incompressibles (entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates) : 4 $
Possibilités d'investissement : faibles, d'autant plus que si les universitaires et autres prix Nobel suédois ont le loisir d'intervenir dans des colloques sur l'avenir de la planète, c'est qu'ils ne sont pas à l'usine.
Causes de pollution : aucune pour deux voix au CNU.
L'ouverture suédoise est une alternative à celle de la « révolution verte », dont elle reprend la philosophie, mais en refusant la politique de la chaise vide au Conseil, et en sacrifiant le long terme à la construction d'une première usine : n'oublions pas que la victoire se compte au nombre des cheminées ! En fait, on pourra peut-être garder les deux universitaires en réserve, de manière à construire dès le tour II une deuxième usine verte ou un centre de traitement s'il s'avère que les nuages volent bas et que le ciel pèse immédiatement aussi lourd qu'un couvercle.

« Coup de force » au Conseil des Nations Unies

Population : 4 + 4 + 4 ou 2 = 12 ou 10 (coût 12 $ ou 10 $)
Diplomates au CNU = 3, 4 ou 5 (coût respectivement 15 $, 20 $ ou 25 $)
Universitaires en réserve (ni au CNU, ni à l'usine) = éventuellement 1, dans le meilleur des cas (coût 5 $)
Coffre = 40 $ – 12 $ (ou – 10 $) – 15/20/25 $ (-5 $) = 8 $, ou 5 $
Revenus au tour I : 12 $ ou 10 $.
Dépenses incompressibles (entretien des universitaires, des ingénieurs et des diplomates) : 3 $, 4 $ ou 5 $
Possibilités d'investissement : importantes, dans la mesure où l'argent devrait provenir du Conseil, « pour bonne conduite ».
Causes de pollution : aucune pour trois/quatre/cinq voix au CNU.
Si elle est jouée en dernier, cette ouverture peut aussi permettre la prise (démocratique) du pouvoir au Conseil des Nations Unies, avec une représentation de trois (optimal !), quatre (en moyenne), voire cinq (peut-être exagéré) diplomates !
Il ne faut pas oublier que le CNU est aussi une source de revenus. Imaginons un cas classique, où trois joueurs, au mépris de l'équilibre écologique de la planète, se sont donnés un profil soit de « capitaliste » soit, pire, de « soviétique maximaliste ». Il ne vous reste plus qu'à choisir un modèle du type... « suisse », et, avec une majorité des voix (malheureusement, être seul au CNU relève du phantasme), faire, par exemple, voter une « loi n° 1 d'aide au développement » : le ou les pays les plus industrialisés sont alors contraints de verser à ceux qui le sont moins 5 $ (chacun) par pion d'usine en plus. En prime, le vote rapportera 10 $, somme qui, actualisée sur toute la partie, peut avoir une utilisation aux répercussions décisives.
Si vous êtes vraiment sévère, vous pouvez aussi faire voter « la loi n° 2 : halte à la pollution ! ». Si la pollution est en deçà de 30 %, tous les revenus tirés d'usines noires iront directement au CNU. Si elle a atteint ou dépassé les 30 % dès le tour I (ce n'est pas impossible !), chaque joueur devra en plus détruire l'une de ses usines polluantes. Et c'est bien dans ces circonstances que des négociations intenses, et « réalistes », peuvent se dérouler. Dans la mesure où c'est le joueur qui a le premier défini sa position qui désigne celui qui va jouer en premier le tour suivant (ici, le tour I, mais il en est de même tout du long de la partie), il se peut que le joueur suivant ait avantage à enfoncer le clou, surtout si il n'est pas non plus pollueur (ou si, après le vote de la loi n° 1, ne l'est plus !), et propose « sa » loi n° 2 en sachant que le joueur qui a pris le contrôle du CNU le soutiendra. Autre alternative, il peut proposer la loi n° 4, celle dite des « subventions » : les deux larrons, en toute moralité, pourront alors se partager le magot du Conseil, qui s'élève à 100 $, augmenté à chaque tour du salaire des diplomates et du prix des dépollutions. ■



METALLIQUES COLLECTION

Beaucoup plus de nouveautés que prévu (la rentrée était traditionnellement morne), et un dossier coup de cœur pour lequel je vous conseille de bien ouvrir vos mirettes.

LES NOUVEAUTES

Cet été, bien que quelques graveurs aient visiblement préféré le farniente à la sculpture, les sorties furent et restent de bonne qualité, et cela quelque soient les marques, ce qui est de bon augure pour l'avenir. Avec en plus quelques nouvelles séries qui devraient faire un certain bruit d'ici la fin de l'année.

ALTERNATIVE ARMIES

Après une période plutôt creuse, voilà que le rythme de parution devient nettement plus soutenu.
En effet, parallèlement au développement de ses gammes originales, cette marque a tenté une excursion vers les séries classiques (elfes, trolls, nains, gobelins et autres orques). L'approche est originale, surtout pour les cavaliers et piétons elfes (VCE 4 à 11) qui ont bénéficié d'une superbe gravure et de costumes inspirés des armées napoléoniennes : cuirassiers, dragons, infanterie de la garde et lanciers de la garde (mes préférés).
Les orques et gobelins (VOH 8 à 15) sont souvent dans des poses terribles, parfois à outrance, comme pour les fanatiques et les troupes d'élite orques qui ressemblent à la famille Rambork en promenade. Et que demander de mieux que des orques avec de sales têtes d'affreux ?
Enfin, notez aussi une série de monstres (VTN 9 à 12) et surtout de superbes nains, dont vous pouvez voir quelques modèles dans le dossier.

ARMAGEDDON E.M. DIFFUSION

Suite au rapprochement de ces deux marques (dont nous avons parlé dans le numéro précédent), un petit retard a été pris en raison de leur réorganisation nécessaire. Les nouveautés annoncées pour juillet ne devraient donc être disponibles que ce mois-ci. Pour les têtes en l'air qui auraient oublié leur Casus sur la plage, voilà un petit rappel : chez E.M. Diffusion, nous devrions découvrir une barde, trois guerrières et un barde ; chez Armageddon, trois commandos et deux aventuriers spatiaux, ainsi qu'une très belle aventurière asiatique. Enfin, les nouvelles figurines de l'ancien graveur d'Aquila devraient être les premières à bénéficier du label *Armageddon présente*.

CITADEL/MARAUDER

Les graveurs de Citadel ont visiblement profité de leurs vacances et les nouveautés sont rares. Pour nous faire patienter, beaucoup de rééditions souvent sympathiques. Des démons majeurs de Nurgle, Khorne, Tzeentch et Slaanesh (B 3214 A, B, C et D), une belle série de nains, allant des barbares aux chaotiques en passant par les aventuriers et les guerriers, des chiens de temple originaux (B 4276).
Pour Warhammer 40 000, deux nouveaux blisters d'Eldars : les scouts et les avatars (B 1584 A et B 1597).
Enfin, deux initiatives pleines d'intérêt : l'Advanced Heroquest Paint Set qui contient 9 pots de mise en peinture (les couleurs de base), 18 figurines en plastique, et quelques conseils de peinture. La deuxième est un blister contenant des décalcomanies heroic fantasy, qui orneront avec peu d'efforts boucliers et étendards.
Enfin, nous devrions voir arriver de nouvelles figurines Marauder vers la fin du mois.

FANTASY FORGE

Mais comment font-ils pour en sortir autant ? Toujours est-il que nous pourrons admirer de nouveaux décors, encore plus importants que les précédents puisqu'ils sont destinés à construire des décors d'extérieur : des mantelets, des fosses avec pieux, des murs et une palissade (très longs), et enfin des chevaux de frise (BBG01 à 06).
Je vous répète à chaque fois que ces décors sont vraiment magnifiques. Pour en être convaincus, jetez un coup d'œil sur la partie dossier du présent article.

GRENADIER

Les deux dernières séries de figurines pour Fantasy Warrior sont consacrées aux mort-vivants et aux amazones. Les blisters sortiront de façon échelonnée sur quelques mois, parallèlement aux séries précédentes (hommes d'armes, elfes et surtout barbares).
D'autre part, Julie Guthrie prépare une toute nouvelle série de Fantasy Personnalities dont les premiers modèles doivent déjà être arrivés chez votre tenancier habituel. Et d'après certaines rumeurs qui courent aux États-Unis, la belle série de dragons sculptés par cette artiste vont bientôt disparaître.
Pour les boites de figurines Star Wars, c'est malheureusement presque chose faite, car il est de plus en plus difficile de se les procurer, et les derniers stocks devraient fondre d'ici le mois prochain. Bon courage à tous les collectionneurs !
Enfin, deux informations en avant-première. La première est l'abandon par Grenadier des figurines officielles pour Shadowrun. La seconde concerne le contrat qui vient d'être signé avec Talsorian Games pour la fabrication d'une gamme de figurines pour Cyberpunk, les premiers modèles seront disponibles avant la fin de l'année.

METAL MAGIC/CJR

La série sur Perry Rhodan est traitée avec soin (et avec du retard) par les meilleurs peintres de cette rubrique. Exposition dans ces pages en novembre.
De nouvelles séries devraient sortir fin septembre ou début octobre, scrutez donc les vitrines de votre boutique préférée.

PRINCE AUGUST

Les nouveautés Mithril, qui normalement sont disponibles ce mois-ci, sont consacrées à la forêt de la Lorien et à ses charmants habitants : Galadriel sur son trône (M 205) ; deux petites filles elfes (M 206) ; un elfe archer (M 207) ; Amroth prince de la Lorien, constructeur de Dol Amroth et amant de Nimrodel (M 208) ; Nimrodel, princesse elfe à la fin tragique (M 209) ; garde de la Lorien (M 210) ; Celeborn à cheval (M 211) ; aventurière (M 212) ; lancier elfe (M 213) et guerrier sindar (M 214).
Pour les collectionneurs les plus acharnés, une bonne nouvelle avec la réédition plus que probable de Zalg (M 93) et de l'araignée géante (M 103), deux figurines de toute beauté dont le moule avait cassé.
Enfin, rappelons que systématiquement, pour chaque nouvelle série qui apparaît, c'est une ancienne qui est supprimée. La prochaine à subir ce triste sort sera *Le mont Gundabad* (de M 93 à M 102).

RAL PARTHA

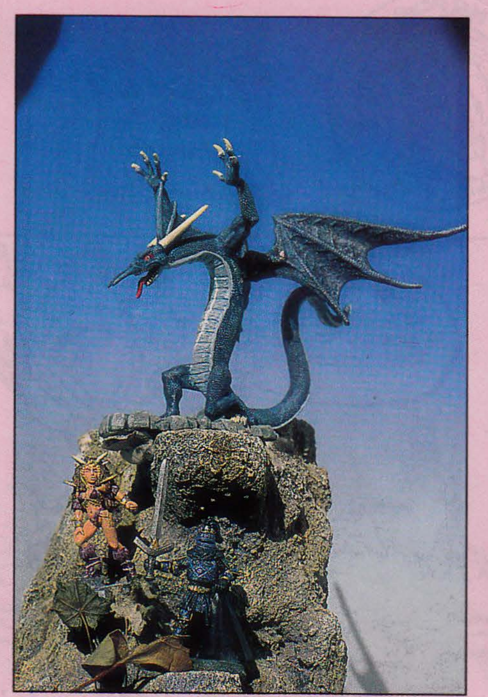
Cette marque doit bénéficier d'un micro climat. En effet nous assistons depuis deux mois à une pluie de nouveautés, dont voilà la dernière ondée, qui commence par des figurines officielles pour AD&D.
Deux boites de régiments pour Battlesystem et quatre blisters de figurines : le régiment de la Fleur grise (Grey blossom regiment) constitué de guerriers asiatiques (R 390), et celui Harag Briseur de crânes (Harad, skull smasher) accompagné de sa bande de gnolls (R 391) ; un hippogriffe (R 392) ; un adorable crapaud géant qui a vraiment l'air bien visqueux (R 392) ; quatre sahuagins (R 394), créatures vivant sous l'eau et ressemblant beaucoup à des Profonds ; et trois troglodytes (R 395).
Les autres nouveautés sont plus « classiques » : quatre voleurs (R 383), un spectre monté (R 384), deux aventuriers demi-elfes (R 385), une wyvern (R 386), une licorne (R387), deux ogres en armure à côté desquels votre personnage risque fort de passer pour un petit maigrichon boutonneux (R 388), et une chasseresse et son dragon de chasse (R389) dont les dialogues doivent être assez inhabituels : « Attention Farenth, ne crache pas aussi fort que la dernière fois quand tu as mis le feu à la moitié de la forêt d'émeraude ! » — « Grunt ? »
Enfin, que les fans de Shadowrun ne désespèrent pas, les Grenadier seront remplacées très vite car les nouvelles figurines officielles sortiront fin septembre/début octobre aux États-Unis. Le programme a de quoi mettre l'eau à la bouche : shadowrunners, deckers, samouraïs des rues humains ou pas, mages, elfes, corpo, rockers, gardes de sécurité employés par des corpo, flics et bien d'autres encore. Ces figurines devraient être disponibles en France assez rapidement, vu l'actuel dynamisme de l'importateur.

Textes : François Décamp ; *photos :* Yoëlle ; *enluminures et merveilles peinturluresques :* Bruno Allanson, Jean-Marie Noël et François Décamp ; *décors :* Bruno Allanson, François Décamp et Robert Figuières.

Cette fois-ci, un dossier spécial « figurines récentes qui nous ont fait craquer », avec des tas de petits dioramas, et avec en prime la suite et fin du volet sur les auberges.

Auberge et personnages

Les figurines font partie de la gamme traditionnelle de Prince August (ref CH), et il était important d'insister sur la grande variété de figurines que l'on peut trouver sur le sujet. Le dio en tant que tel a été réalisé avec plusieurs marques de décors : Fantasy Forge et Aquila pour les murs, encore Aquila pour la très belle cheminée et l'escalier, Prince August et Aquila pour le mobilier. Le plancher est une « bidouille ». Le tout a été sali avec de simples poudres à maquillage.



Situé dans les Hautes Terres, le Roc des plaisirs ne vaut jamais rien pour les aventuriers…



Le dernier modèle de biped à maximégatron intégré, et son créateur.



Ce soir, le fameux barde Agomar chantait à l'auberge du Poney fringant.



Faramir, à quelques jours du couronnement d'Aragorn.

« Villains » de Dragonlance

Lord Soth et Tahkisis, perchés sur un imposant piton rocheux, pourraient à eux seuls ne faire qu'une bouchée de vos vaillants aventuriers. Mais avec en plus l'appui de Khisanth qui effectue son dernier raclement de gorge pré incendiaire, on n'ose même plus y penser (figurines extraites de la boite Ral Partha « Villains »).

Science-fiction

Le retour sur la scène d'Armageddon devait se fêter d'une façon ou d'une autre, d'où ce petit dio où l'on voit un des marines de l'espace aux côtés d'un impressionnant biped de chez Fantasy Forge. Il faut faire quelques efforts pour arriver à un montage propre de cette énorme figurine composée de multiples pièces en métal et résine, mais le résultat est plus que satisfaisant. Vu la couleur du sol, ses adversaires n'ont certainement pas autant apprécié.

Minas Tirith

Un peu comme pour la série Dragonlance, nous n'avons pas résisté au plaisir de vous montrer la beauté de ces pièces, surtout une fois peintes. Surpris en ballade dans les environs immédiats de Minas Tirith, Faramir est ici accompagné de Bergil et Pippin.

A l'intérieur de la Moria

Voilà un thème qui aurait pu être traité de mille autres façons, vu la pléthore de figurines de nains disponibles chez Citadel (qui, si mes souvenirs sont bons, avait sorti il y a bien longtemps quelques figurines de barbus cavernicoles), Prince August, Grenadier, Metal Magic, Ral Partha et autres. Mais le déclic fut dans la sortie simultanée de stalagmites (ou stalactites si le cœur vous en dit) en résine (Fantasy Forge) et d'un blister de guerriers nains des cavernes (Alternative Armies). La gravure des nains est impeccable et la réalisation est traitée avec beaucoup d'humour. Quant au décor résine, il est aussi irréprochable que le reste de sa gamme.



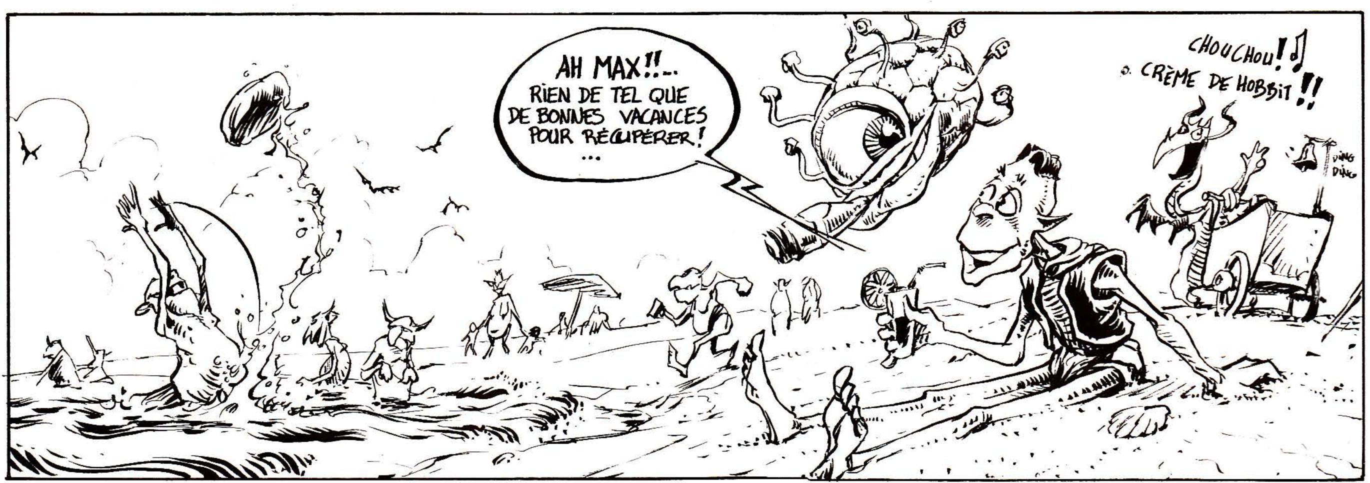
Par la barbe d'Aülé, j'ai trouvé du Mithril !

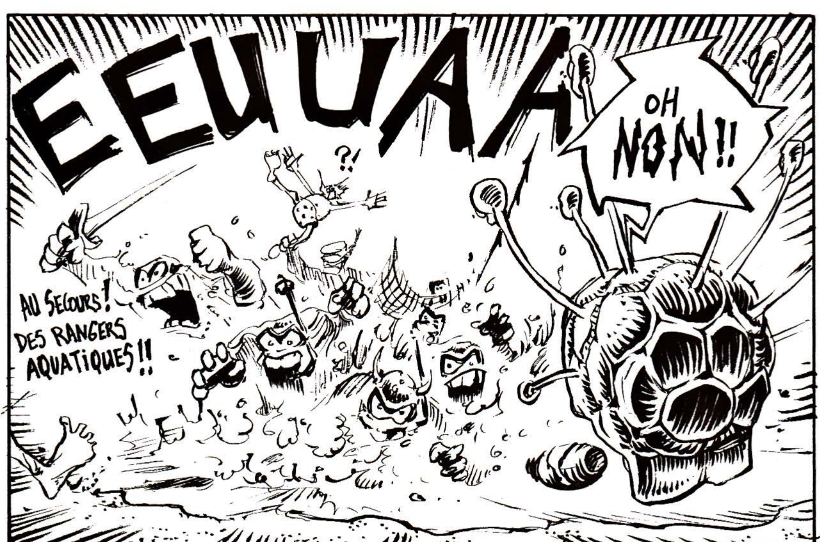

LES TERRIBLES
AVENTURES DE


KROC
LE BÔ

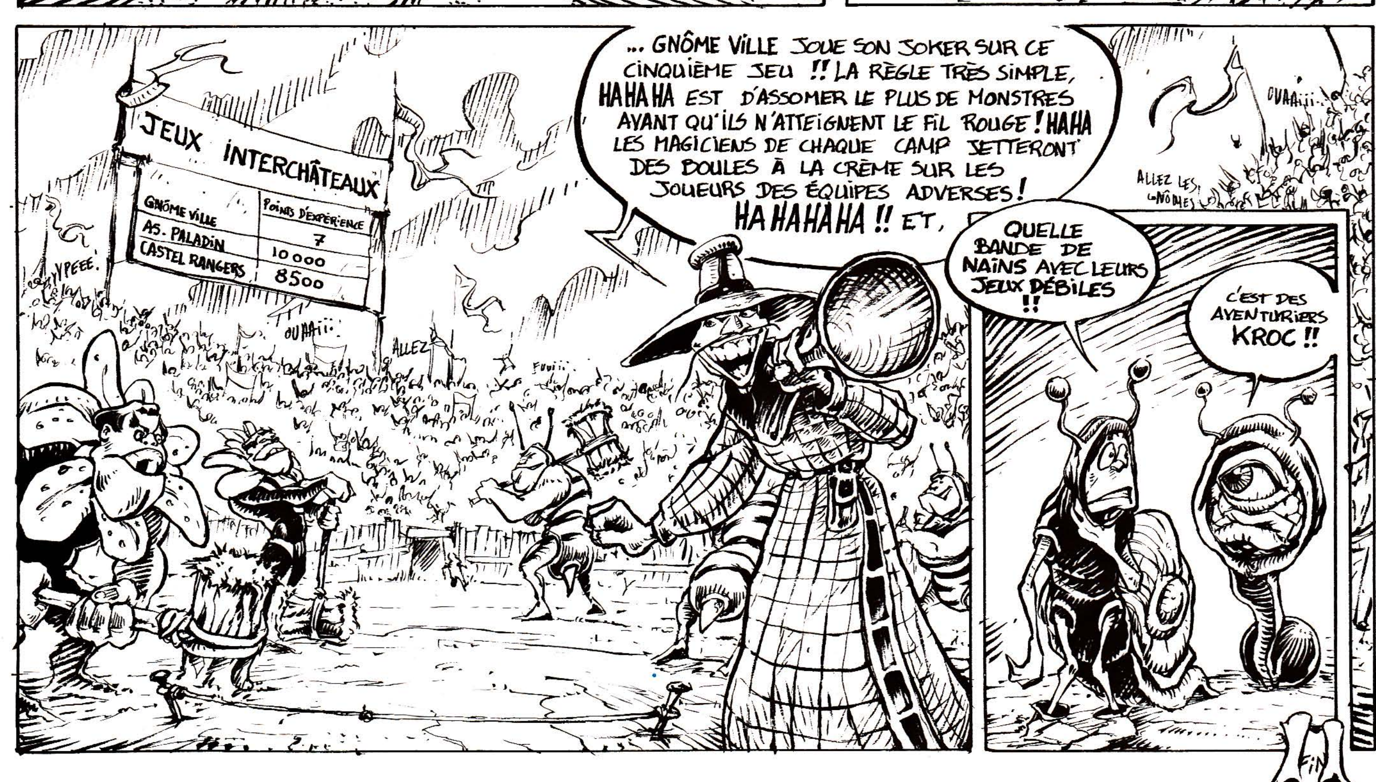

KROC VACANCES




AH MAX !!.. RIEN DE TEL QUE DE BONNES VACANCES POUR RÉCUPÉRER ! ...
CHOUCHOU ! ♫
CRÈME DE HOBBIT !!
DING DING


EEUUAA
OH NON !!
?!
AU SECOURS ! DES RANGERS AQUATIQUES !!


... C'EST PAS VRAI ÇA ! QU'EST CE QU'ILS NOUS RÉSERVENT ENCORE CES OISEAUX DE MALHEUR !?!
C'EST DES MONSTRES KROC !
SILENCE !!


... GNÔME VILLE JOUE SON JOKER SUR CE CINQUIÈME JEU !! LA RÈGLE TRÈS SIMPLE, HAHAHA EST D'ASSOMER LE PLUS DE MONSTRES AVANT QU'ILS N'ATTEIGNENT LE FIL ROUGE ! HAHA LES MAGICIENS DE CHAQUE CAMP JETTERONT DES BOULES À LA CRÈME SUR LES JOUEURS DES ÉQUIPES ADVERSES ! HAHAHAHA !! ET,
JEUX INTERCHÂTEAUX
Points d'expérience
GNÔME VILLE 7
AS. PALADIN 10 000
CASTEL RANGERS 8500
OUAAiii
ALLEZ LES GNÔMES
YPEEE
OUAAii
ALLEZ
QUELLE BANDE DE NAINS AVEC LEURS JEUX DÉBILES !!
C'EST DES AVENTURIERS KROC !!

EDITORIAL

Depuis quelques mois, le monde du wargame est en train de changer, imperceptiblement. Après le quasi-marasme des années 80, qui faisait suite au boom des années 70, on sent un net redressement. De nouveaux éditeurs ont vu le jour et publient des jeux de qualité et soigneusement présentés et les éditeurs « traditionnels » suivent le mouvement. Cette crise aura été bénéfique car, ainsi qu'on a pu le constater dans les magazines spécialisés américains, elle a été à l'origine de bien des interrogations, de bien des remises en cause. Et les éditeurs ont intégré toutes ces réflexions afin d'empêcher la mort lente de notre hobby. Le marketing a été affiné, les jeux mieux testés, et de nouveaux types de jeux se sont développés : jeux en solitaire, jeux simples pour les débutants et/ou pour ceux qui veulent s'amuser rapidement, jeux pour figurines, etc. Les « monster games » existent toujours, mais dans une « niche écologique » soigneusement délimitée et, surtout, ils sont maintenant conçus pour être jouables. Ce frémissement se fait sentir jusque chez les rôlistes, qui sont de plus en plus nombreux à se laisser tenter par le wargame. Leur « vieillissement » n'est sans doute pas étranger à ce phénomène. En outre, et au-delà de l'accroissement du nombre de wargames publiés, on constate que les thèmes des jeux sont de plus en plus variés. Bien sûr, le thème OTAN/Pacte de Varsovie n'a plus de raison d'être, mais une tendance déjà amorcée dans les magazines américains avec wargame en encart commence à se faire sentir sur le marché des jeux « en boîte » : les périodes « exotiques » sont plus souvent abordées et l'Antiquité en tout premier lieu, ce dont je me réjouis (mais pourquoi personne ne s'intéresse-t-il à ma période fétiche, pourtant passionnante d'un point de vue militaire : la Renaissance !) ; même sur des périodes aussi traditionnelles que la 2e G.M., on aborde des théâtres d'opérations nouveaux ; enfin, la politique et la diplomatie (les vrais facteurs stratégiques) sont plus souvent pris en compte, que ce soit dans les wargames « normaux » ou dans des jeux spécialement conçus dans ce but (Red Empire, Kremlin, Republic of Rome, Nicaragua, Days of Decision, Têt Offensive, etc.). Le wargame est en passe de surmonter sa crise d'acné et d'atteindre sa pleine maturité.

Laurent Henninger

Le front de l'est version SL/ASL

Depuis le temps que nous n'avions rien publié sur Squad Leader, nous en entendions des vertes et des pas mûres ! Ce dossier « Front russe » nous offre l'occasion idéale de nous rattraper. Les wargameurs sont nombreux à penser comme Claude Esmein, que c'est sur ce théâtre d'opération que ce jeu atteint sa dimension mythique...

Krash-boom[1] contre Elefant. Hivers plus que rigoureux, étés torrides et demi-saisons détrempées. Steppes aux étendues vertigineuses, aux dires mêmes des Allemands, et villes quasi rasées où les ouvriers grimpent dans le char qu'ils viennent de terminer d'assembler pour aller combattre. Tel est le front de l'est.

Mais, pour en saisir toute la dimension, les grands tableaux ne suffisent pas. Les relations telles que celles faites par les ouvrages traitant de l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale (Keegan ou Liddell Hart, par exemple) sont trop aseptisées pour en saisir la férocité et l'aspect désespéré, la lutte pour la survie que cela a représenté successivement pour les deux camps. Il faut descendre à l'échelle de l'homme, lire *Kaputt* de Malaparte et *Le soldat oublié* de Guy Sajer pour y parvenir.

Ce qui est valable pour la littérature l'est aussi pour la simulation. Même si l'on est un fervent partisan de l'art opérationnel ou de la stratégie, il faut avoir pratiqué (ou au moins observé, si l'on n'a pas envie de se lancer dans ce jeu) quelques scénarios de Squad Leader ou d'Advanced Squad Leader pour comprendre ce qu'a été la lutte sur ce théâtre d'opérations.

Certes, le système SL/ASL, du fait même de son échelle, ne doit pas être l'arbre qui cache la forêt. Il serait déplacé d'en tirer des conclusions qui sont hors de sa portée, telles que nier l'importance de l'aviation parce que les appuis aériens n'apparaissent que dans un seul scénario sur les 48 que les diverses boîtes publiées par Avalon Hill consacrent au Front russe (pour ne pas engendrer de frustrations chez les joueurs n'en disposant pas, j'ai en effet laissé de côté les scénarios parus dans *The General* ou vendus à part, en livrets). Mais, faisons en cela confiance aux concepteurs et développeurs de ce jeu, les scénarios ont dû faire l'objet d'une sélection fine.

Quelques statistiques

A propos des jeux, tout d'abord. SL et ses gamettes comptent 16 scénarios front est (cela représente la moitié de ceux de Squad Leader, l'ensemble de ceux de Cross of Iron, très peu dans Crescendo of Doom et aucun dans GI, naturellement). ASL et ses gamettes « normales » proposent 15 scénarios (cela représente la totalité de ceux de Beyond Valor, environ la moitié de ceux de Partisan, quelques-uns de Last Hurrah, Hollow Legions et Code of Bushido). Red Barricades, le module « historique » d'ASL en compte 7 et Streets of fire (ASL DeLuxe) en offre 10.

J'ai éliminé de mon recensement un certain nombre de scénarios. Ceux de 1939 entre Allemands et Polonais ou Soviétiques et Polonais, bien que situés à l'est, relèvent d'un autre conflit ; je n'ai gardé que les scénarios de la guerre d'hiver en Finlande que je considère comme l'entrée en matière de l'affrontement germano-soviétique. Les scénarios entre Soviétiques et Japonais (1939 et 1945) ne ressortent pas pour moi du front est. Enfin, en ce qui concerne les partisans, j'ai écarté un scénario incorporant des Tchétniks en Yougoslavie, et en revanche intégré le soulèvement du ghetto de Varsovie. Cette sélection peut paraître arbitraire, d'autant plus que l'on peut objecter que la faible échelle de SL/ASL rend inopportune une telle discrimination. Certes, mais il fallait bien définir le front de l'est, et cette définition en vaut bien une autre ; quant à la discrimination, je pense sincèrement qu'elle est justifiée tant qu'elle reste cohérente.

La répartition des scénarios dans le temps est la suivante : 2 en 1939, 10 en 1941, 18 en 1942 (Stalingrad oblige !), 6 en 1943, 9 en 1944 et 3 en 1945.

Le camp qui se déplace en premier au début du scénario, et que l'on peut assimiler à l'attaquant, est l'Axe dans 33 cas, le Soviétique ou le Partisan dans 12 cas ; reste 3 scénarios où la détermination est aléatoire. Attention à ne pas tirer de conclusions de cet état de fait : tout est affaire de circonstances, et ce n'est pas parce qu'un camp « attaque » dans un engagement impliquant peut-être l'équivalent d'un bataillon de part et d'autre que l'on est en mesure d'affirmer qu'il détient l'initiative à l'échelon stratégique ou même seulement opérationnel, ou qu'il détient une supériorité en termes de méthode d'engagement.

Un quart seulement des scénarios comprend un appui d'artillerie hors carte. Ici encore, pas de



conclusions historiques à tirer, seulement une constatation en matière de jeu.
On trouve 20 scénarios dépourvus de véhicules à moteur, 21 ne comportant que quelques blindés (pour 12 de ceux-ci, les véhicules ne sont présents que dans un seul camp), et, enfin, seulement 7 pour lesquels la proportion de blindés est supérieure à environ 1 AFV pour 3-4 squads.

Les traits marquants

Certains tiennent en une phrase, d'autres, moins évidents, méritent plus de précision.
Si SL/ASL front est n'est pas le jeu de tous les types de terrain (il manque évidemment le désert), il est en revanche celui où un terrain donné est rencontré sous la plus vaste gamme de conditions climatiques. On pourra ainsi trouver le même village (ou presque) sous un soleil de plomb, entouré de blés ondoyants et prêt à prendre feu, ou plongé dans la boue, ou encore frigorifié par -30° C. C'est évidemment beaucoup plus difficile à imaginer en Normandie, par exemple.
C'est le théâtre où le défenseur connaît son terrain, et en exploite toutes les caractéristiques. Je m'explique : les Allemands, Anglais et Américains qui se battaient en France, en Belgique, en Italie et a fortiori en Afrique du Nord, le faisaient sur un terrain qui leur était à tous étranger ; ce n'est pas le cas ici. Si ce point n'est que marginal pour les Allemands (qui n'ont que 3 scénarios sur leur territoire) il est capital pour les Soviétiques et les partisans. Les règles de fanatisme, d'utilisation des égouts en sont la preuve.
Corollaire de ce point : SL/ASL est le seul jeu ayant une approche valable (parce que s'appuyant sur l'Histoire) du combat en milieu urbain. Sur ce point, en revanche, la répétition de scénarios dans des milieux identiques permet de tirer des conclusions. Il est d'ailleurs probable que la fréquence des combats en ville a engendré un bien plus grand nombre d'innovations matérielles chez les Allemands que toute autre forme de combat. Même si ces matériels n'ont été construits qu'en petite série ou n'en sont même restés qu'au stade du prototype, les idées ont fourmillé : du char Brummbär spécialisé dans la démolition des bâtiments, au PM à tirer dans les coins, en passant par les Goliath (mines automotrices télécommandées).
C'est également le jeu du corps à corps, en particulier parce qu'il reflète l'acharnement des combats et compte beaucoup de scénarios en ville.
C'est le front des masses. Les Soviétiques y sont parfois fort nombreux, et presque toujours en forte supériorité numérique, comme le confirme la règle de la vague humaine.
On n'a pas trouvé ailleurs de telles disparités en nombre d'hommes, même si des différences en termes de matériel ou de moral ont pu parfois conduire à un rapport de forces global aussi déséquilibré.
C'est en revanche le jeu des masses livrées à elles-mêmes. Si les Soviétiques alignent beaucoup de troupes, le rapport leaders/squads leur est en revanche très nettement défavorable. La vodka avant l'assaut et la menace permanente du commissaire politique qui observe depuis l'arrière ont probablement joué un aussi grand rôle que la motivation nationaliste (*grande et sainte Russie, nous, tes fils, te protégerons*).
Mais la caractéristique principale de SL/ASL front est, est surtout, à mon avis, que ce front est celui qui permet de suivre de la manière la plus exhaustive l'évolution des armements et des modes d'emploi qui en découlent. En effet, l'ensemble des matériels qu'ont aligné les Allemands en 1941 existait déjà en 1939 ; la situation est quasiment la même chez les Soviétiques. C'est donc le seul théâtre d'opérations où deux nations s'affrontent sur une période suffisamment longue pour que puissent être suivis intégralement leurs « progrès » technologiques. Nulle part ailleurs on ne le peut : le front occidental est trop morcelé dans le temps et dans l'espace, sans parler de la disparition très rapide de la plupart des pays engagés face aux Allemands ; les opérations en Afrique du Nord sont trop courtes ; le Pacifique compte trop peu d'opérations terrestres. Outre le fait qu'on dispose d'un panorama complet pour deux pays, l'extension est possible et cohérente à d'autres matériels. Le joueur est parfaitement en droit de créer des scénarios intégrant les matériels les plus répandus des arsenaux anglais et américain : Stuart, Lee, Sherman (4000), Valentine et Matilda sont arrivés en URSS à raison de plus d'un millier d'exemplaires chacun, sans parler des half-tracks, scout-cars et autres...
Mais s'arrêter à la quincaillerie reviendrait à ôter à ce système de jeu son âme. SL/ASL n'est en effet plus qu'une coquille vide si l'on en retire l'aspect humain. Et, par sa durée et son caractère de flux/reflux, le front de l'est est bien le plus apte à montrer les changements en termes de qualité des troupes : des vétérans qui atteignent leur apogée puis régressent jusqu'à reposer sur des vieillards et des enfants côté allemand ; débandade, reprise et aguerrissement de plus en plus prononcé côté soviétique.

Quant à la supériorité tactique, à vous de la démontrer...

Ce portrait vous aura peut-être paru décousu, sautant du coq à l'âne, tirant des conclusions dans un paragraphe tout en en réfutant la possibilité au précédent. C'est vrai, mais c'est volontaire, et c'est cohérent. C'est le Front russe ! C'est l'affrontement de deux romantismes différents et de deux systèmes de gouvernement dictatoriaux aux méthodes assez proches. C'est le combat entre un pays dont tout le monde admire l'organisation et qui ne cesse de se remettre en question et de changer d'objectifs, et un autre, caractérisé depuis toujours par un désordre endémique mais qui peut se permettre de jouer les rouleaux compresseurs ; la discipline contre la masse. C'est le bricolage contre l'usinage de précision. Ce sont deux pays à la fois jeunes et vieux.
On aime le front de l'est ou on déteste. Moi j'aime. J'adore. Et surtout jouer les Soviétiques. Parce que, s'ils étaient verrouillés dans leurs comportements aux échelons supérieurs, ils étaient capables de tout à l'échelon de Squad Leader. Dans SL/ASL, jouer un Américain de manière cohérente, c'est faire attention à ses hommes et attendre les appuis. Jouer un Allemand, c'est observer la discipline et reproduire une mécanique bien huilée. Jouer les Soviétiques, c'est la liberté : pas de discipline simulée, puisqu'il y a peu de leaders ; possibilité de foncer, puisqu'on ne manque pas d'hommes. C'est la possibilité d'improviser sans avoir l'impression de délirer de façon stérile. Le front russe, c'est l'alchimie ; le front occidental, la mécanique quantique. C'est la recherche de la surprise que l'on se fera à soi-même en même temps qu'à l'adversaire. Le front russe dans SL/ASL, c'est la théorie du chaos[2] qui s'est glissée dans l'art de la guerre. Alors, la prochaine fois, essayez donc les pions marrons.

Claude Esmein

1) Les Allemands dénommaient ainsi certains canons soviétiques de 76 mm. La vitesse du projectile était telle que les Allemands entendaient le bruit du choc du projectile avant celui du coup de départ.

2) Chaos au sens scientifique et pas dans l'acception du jeu de rôle.

ERRATA

A propos de The Great Patriotic War (CB n°64 p. 10)
— Le pion d'aviation de chasse britannique marqué « 6-8 » doit bien entendu être corrigé en « 1-3 ».
— L'hexagone de la ville de Tichvin ne comprend pas de marais.

Turning Point Stalingrad

De même qu'il est impossible de jouer «2e GM» sans se frotter au front de l'est, chacun doit un jour s'attaquer à celle qui, plus que beaucoup d'autres, mérite l'épithète de «mère de toutes les batailles». Celle qui concentre sur elle tous les symboles et toutes les significations: Stalingrad!

Le tournant de la guerre

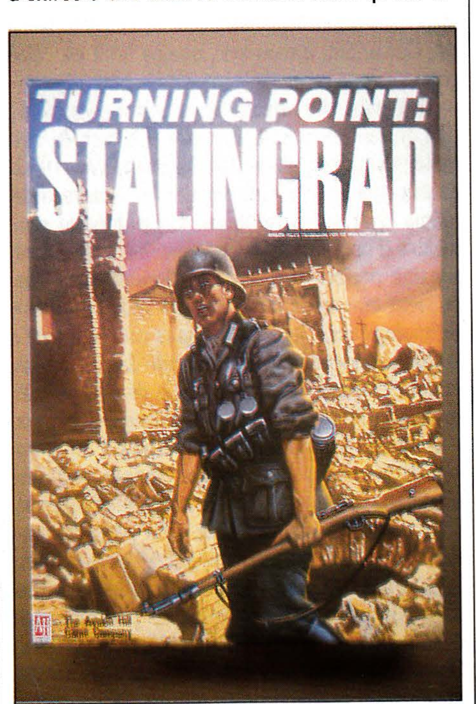
« Cesse de trembler, camarade, les fascistes sont loin… au moins à cinquante mètres ! » — « Ce n'est pas la peur qui me fait trembler, camarade commissaire, mais l'eau de la Volga qui m'a glacé jusqu'aux os… »
Tel est le genre de chuchotements au clair de lune qui, lorsqu'ils étaient perçus par les Allemands, avaient le don de leur hérisser les poils de la nuque… Car cela signifiait que le service de mobilisation soviétique avait encore distillé de nouvelles unités, que le fleuve avait encore déposé de nouveaux adversaires, que toutes les souffrances de la journée, les nombreux hommes perdus et le peu de terrain gagné n'auront servi à rien. Tout au plus pouvaient-ils espérer qu'il ne s'agissait que de remplacements, et non de renforts…
Stalingrad, lieu mythique. Trois syllabes qui claquent comme le couvercle d'une MG42 qu'on rabat. La première ville dans laquelle les Allemands sont entrés et qui n'est pas tombée… La première défaite allemande, la première défaillance grave de la machine de guerre nazie, le premier soupir de soulagement d'un continent battu et en haleine depuis l'attaque contre l'URSS, le premier sourire de l'oncle Joe depuis 18 mois : le tournant de la guerre.
Un tournant qui n'aurait probablement pas eu lieu dans les mêmes conditions si les Allemands n'avaient pas confié leurs flancs-gardes à des alliés douteux, si leur manœuvre de récupération (de type Alésia) avait marché, et, pourquoi pas (mais ce n'est là que conjecture personnelle sans fondement historique) si leurs parachutistes n'avaient pas été pratiquement éliminés lors de l'affaire de Crète et avaient pu agir assez tôt sur la rive est de la Volga…
Mais le tournant est là, et bien là, et Avalon Hill nous propose de le reconstituer à notre tour.

Un support de qualité

Le matériel contenu dans cette boîte (lourde) est superbe. La carte, en particulier, est une pure merveille. Les graphistes se sont inspirés de photographies aériennes d'époque, et le résultat est un plateau de jeu à la Flight Leader, d'une définition étonnante (échelle 1/20000) et qui a le don de fixer l'esprit sur la partie. Le remplacement des traditionnels hexagones par des zones (*areas**) ajoute encore à cet effet. Les pions sont clairs et bien différenciés, et l'usage de silhouettes pour les blindés accroît la dimension dramatique. Deux cartes de placement facilitent la gestion des renforts et prévoient un placement initial plus libre pour ceux qui n'ont pas envie de respecter strictement le déploiement historique.

Pour des règles équilibrées

Autre vertu : le livret ne contient que 10 pages de règles clairement exposées.
Une fois assimilés le principe de codage des zones (formes colorées contenant des nombres qui influent sur le placement initial et le potentiel de défense) et la méthode régissant l'alternance jour/nuit, tout est simple. Il résulte de ce système d'alternance que l'on ne sait jamais de combien d'*impulses* sera constitué chaque tour correspondant à 24 heures. Chacun de ces *impulses*, tour à tour allemand et soviétique, permet au joueur de déplacer et/ou faire combattre tout ou partie de ses unités se trouvant dans une et une seule *area*.
Au début de chaque *impulse* allemand, un jet de dés permet de déterminer si cet *impulse* sera le dernier de la journée ou de la nuit. Sachant que le Soviétique est favorisé par la nuit et que le temps de l'Allemand est compté pour parvenir à ses fins, il devient très important de planifier correctement l'ordre d'activation des *areas* afin d'être le plus efficace possible. En particulier, l'Allemand ne peut utiliser son aviation que de jour : attention donc à ne pas se laisser surprendre !
Les règles de mouvement sont simples, et le coût d'entrée d'une *area* va croissant selon qu'elle est vide, vide mais adjacente à des unités ennemies, qu'elle contient des unités ennemies fatiguées ou fraîches. Les règles de combat sont également faciles à gérer. Le calcul des potentiels offensifs et défensifs est aisé. Les affrontements n'aboutissent en pratique que rarement à l'élimination des unités, sauf au début au profit des Allemands. On ne peut espérer le plus souvent que la neutralisation du défenseur pour un nombre de jours variable (pouvant aller jusqu'à quatre) ; cependant, comme il s'agit de points de pertes à répartir, il est toujours possible que le joueur adverse préfère perdre sa meilleure unité plutôt que de se voir totalement neutralisé. L'attaquant, sauf écrasement réussi, est automatiquement neutralisé pour deux jours. Bonus de défense du terrain, aviation et artillerie jouent un grand rôle. La gestion de ces différentes durées de désorganisation est largement facilitée par un astucieux système de marqueurs dont la forme et la couleur correspondent au jour où l'unité retrouve son statut « frais ».



FICHE TECHNIQUE
Wargame opérationnel édité en anglais par Avalon Hill.
Thème : la bataille de Stalingrad.
Échelles : un pion = régiments, bataillons, compagnies ; un tour = 24 h, divisé en 2 phases de 12 h (jour/nuit) ; zone : un pouce = 500 m.
Matériel : une carte de 45 x 110 cm, près de 400 pions (une planche d'environ 220 pions est disponible séparément : *expansion kit*), 13 p. de règles, un scénario d'introduction, un gros scénario de campagne (jouable en plusieurs scénarios courts).
Complexité : moyenne.

Les « plus » qui mettent vraiment dans l'ambiance

La nuit appartient aux Soviétiques : ils peuvent s'infiltrer sans malus dans des *areas* occupées par les Allemands, et le potentiel de l'artillerie allemande est diminué. Certaines *areas* sont de fait des objectifs intermédiaires : les points hauts accroissent la portée des observateurs d'artillerie allemands, et l'usine de tracteurs Dzerjinski, tant qu'elle n'est pas détruite ou occupée, continue à fabriquer des chars que le Soviétique peut lancer dans la bataille. Les opérations de transbordement des renforts soviétiques depuis la rive est sont toujours des moments de stress pour les deux camps. Enfin, le risque d'encerclement de Stalingrad par les Soviétiques n'est pas oublié puisque, dans un coin du plateau, sont représentés les abords de la ville sous la forme de huit zones. Attention donc au risque d'isolement…

Conclusion

Turning Point Stalingrad représente l'aboutissement du concept de jeu à zones déjà rencontré avec Arnhem et Cassino ; la limite naturelle que constitue la Volga est pour beaucoup dans cette réussite. Un système simple plein d'incertitude qui renouvelle le plaisir à chaque partie, une tension que l'on ressent même en solitaire, font que ce jeu est incontournable. Mon seul reproche est qu'Avalon Hill ait décidé de vendre séparément la planche de pions représentant les renforts postérieurs à octobre, car il est relativement difficile de se la procurer.

Claude Esmein

**) Les règles distinguent clairement entre « area » et « zone ». Chaque fois que cela avait de l'importance, nous avons conservé cette différence.*

FICHE-JEU

Edelweiss

Pas sérieux s'abstenir !

Baptisée Edelweiss, la branche sud de l'offensive allemande de l'été 42 en URSS, qui visait le pétrole du Caucase, a été délaissée par les concepteurs de wargames au profit de sa branche nord, dirigée vers Stalingrad. Clash of Arms a cependant sorti un jeu qui retrace cette gigantesque opération avec un ahurissant souci du détail.

Les auteurs d'Edelweiss considèrent leur simulation comme « une des études les plus achevées jamais publiées pour les wargameurs. Elle a été élaborée à l'intention de l'étudiant en histoire sérieux ». Dans ce cadre plus historique que ludique, le résultat est remarquable.

Premiers contacts

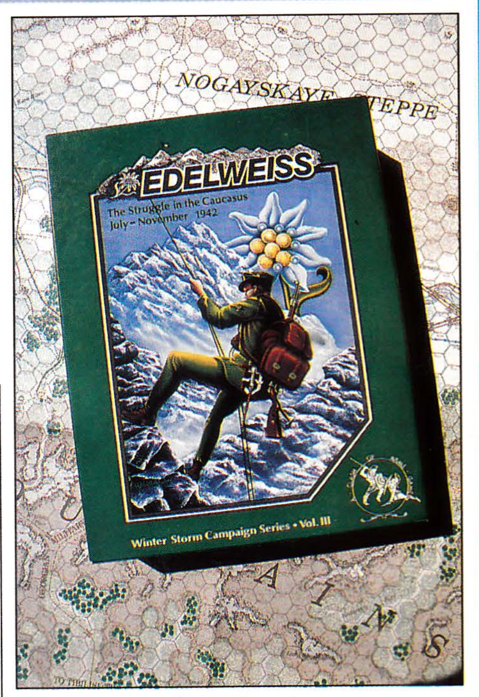
La carte est agréable : teintes discrètes et élégantes, dessin précis et lisible. Les pions (720 dont la moitié de marqueurs) sont de bonne facture, classiques mais agrémentés du portrait des généraux des Panzercorps ou de fignolages dignes des miniaturistes du XVIIIe siècle : trains blindés, feux de forêt, navires, piles de ravitaillement, caravanes de chameaux... Chaque joueur dispose d'un tableau d'organisation bien utile. Les règles sont constituées de deux copieux fascicules, « Standard » et « Exclusive » – car Clash of Arms a d'autres jeux en tête. Impossible de les résumer ici, mais je vais vous en donner une idée.

De Staline au partisan, de Hitler au feldwebe

Quel joueur, au cœur d'une grande bataille, ne s'est pas demandé comment simuler les décisions plus ou moins arbitraires du Commandement suprême ? Et comment reproduire les activités des unités de reconnaissance, des patrouilles, avant-postes et unités légères de couverture... Les jeux qui s'en préoccupent s'en tirent en général avec des abstractions, un peu comme pour l'aviation et la marine. On ne peut pas rajouter à une simulation opérationnelle de la diplomatie, des règles sub-tactiques (façon Squad Leader), aériennes (façon Air Force) et navales (façon Amirauté)... On ne peut pas ? Ce n'est pas l'avis des concepteurs d'Edelweiss.
Selon une série de variables sur lesquelles vous avez plus ou moins de prise, votre GQG peut changer d'humeur, allant de « conciliant » à « enragé ». Or, vous devez lui demander la permission d'effectuer toute manœuvre d'importance : si il est enragé, vos divisions vont se voir interdire tout recul, à la grande joie de votre adversaire. Vous pouvez certes désobéir – mais au risque de voir tomber la tête de vos généraux ! Vous vous trouvez en fait dans la bizarre situation de disputer une sorte de partie de diplomatie en solitaire.
Quant au côté Squad Leader, une série de règles cisèle les sabotages des partisans, les raids anti-partisans des unités de sécurité allemandes, les patrouilles dans la steppe et tout le reste. Les opérations navales et aériennes sont tout aussi minutieusement décrites.
Autre indice du raffinement des règles : les unités de combat comportent une série de chiffres : facteur de combat « primaire » et « secondaire », facteur intrinsèque d'artillerie (lourde ou légère, à longue ou courte portée), existence et importance de l'effet d'une zone de contrôle, et niveau d'efficacité/niveau de moral. Ces deux derniers sont représentés par un seul chiffre, mais ils peuvent varier indépendamment selon les circonstances. Commode à gérer ! Mais où est donc le facteur de mouvement ? Comme il n'y avait pas la place sur les pions, ledit facteur, fonction du type exact de l'unité, figure dans l'épais fascicule des tables et tableaux, qui inclut un historique fort bien écrit.

Orageux en fin de journée

La météo distingue la température (d'épouvantablement chaud à affreusement froid), les précipitations (de beau temps à orageux) et l'état du terrain (de bon à enneigé). Toutes ces variables influent sur le ravitaillement, le mouvement, le combat, l'action de l'aviation, les tirs d'artillerie... Mais attention : la météo change – logique imparable – selon l'altitude de l'hex. Beau temps chaud et bon terrain en plaine côtière, vilain temps froid et neige fondante sur les contreforts de l'Elbrouz.
Venons-en au cœur du système de jeu : le ravitaillement. Tous les trois tours, les joueurs reçoivent un certain nombre de points de ravitaillement, attribué en partie au hasard. Mais il leur faut les acheminer du bord de la carte à leurs Q.G. supérieurs, puis de ceux-ci à leurs Q.G. opérationnels, qui doivent être à bonne portée d'un certain nombre d'unités de combat. Et tout ça malgré le harcèlement des Stukas et des partisans, la neige, l'état des routes.
Les Q.G. opérationnels, une fois approvisionnés, peuvent organiser tel ou tel type d'opérations, à des prix variables en points de ravitaillement. Selon l'opération choisie, les unités qui en dépendent vont pouvoir effectuer telle ou telle manœuvre : attaque, attaque violente, attaque prudente, manœuvre avant ou après le combat, soutien... Les meilleurs Q.G. menés par les généraux les plus efficaces disposent, à ravitaillement égal, de davantage de points d'opérations.
Les résultats des combats sont plus souvent des tests de moral que des éliminations sèches. Et l'adversaire peut avoir la possibilité de mener une contre-attaque pendant vos opérations.



Cent jours dans le Caucase

Les principes du système de jeu sont d'une remarquable élégance et correspondent très bien aux caractéristiques de la guerre dans les immensités de l'Union soviétique. Avec Edelweiss, vous êtes non seulement stratège, tacticien, marin et aviateur, mais encore responsable de la logistique – et c'est probablement le plus important des rôles.
Parlons un peu des scénarios. De fin juillet à début novembre, le jeu couvre cent jours, à raison de deux jours par tour. Jouer la campagne, avouent franchement les auteurs, exige un temps « extrêmement long ». Il y a évidemment des scénarios. Les opérations d'été se résument en général à une fuite éperdue des Soviétiques, qui laissent en arrière le minimum d'unités nécessaire à ralentir l'avance allemande, tandis que les divisions panzers foncent dans la plaine pour tenter d'encercler ces lâches de Soviétiques ! Pas si lâches que ça pourtant, comme le montrent les scénarios d'automne. Les chars allemands se heurtent à une résistance acharnée. Historiquement, un seul champ pétrolifère, but théorique de l'offensive, fut finalement atteint, et dans un tel état de démolition que sa production ne reprit pas avant la fin de la guerre ! Les scénarios peuvent paraître d'un intérêt limité, car il est assez difficile d'altérer le cours historique des événements. Le joueur Allemand peut cependant tenter de mieux utiliser ses divisions de montagne et, qui sait, d'effectuer le parachutage qui avait été envisagé.
Mais l'intérêt principal de ce jeu est dans la pratique du système lui-même, dans l'exploration de ses finesses et dans la découverte de sa fidélité de simulation. Les règles y aident beaucoup, car si elles sont longues et complexes, elles sont toujours fort bien expliquées et de nombreux exemples dissipent les zones d'ombres. Entendons-nous bien : Edelweiss n'est pas un wargame « tout public ». Il est même réservé aux « moustachus » qui ont du goût pour la complexité, du temps pour jouer et de l'intérêt pour la campagne en question. Mais dans ce cadre, c'est vraiment une réussite.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Une simulation haute fidélité en anglais éditée par Clash of Arms.
Sujet : l'offensive allemande dans le Caucase de juillet à novembre 1942.
Matériel : 720 pions et marqueurs, 4 cartes de 85 x 55 cm.
Complexité : très élevée.

Moskva

Kharkov, Rostov

Un « Simulacres » pour le wargame ?



Eurogames revient au wargame avec une réédition remaniée de Moskva, qui fut le meilleur wargame d'I.T. Mais la vraie nouveauté, c'est la naissance d'une série de jeux visant à permettre aux wargameurs novices de se lancer facilement, et aux experts de jouer davantage. Nous avons rencontré Duccio Vitale, le patron d'Eurogames.

CB : Trois wargames d'un coup ! La chaleur de l'été serait-elle montée à la tête d'Eurogames ?
DV : Pas du tout ! Il s'agit au contraire d'un plan mûrement réfléchi. Nous n'avions jusqu'alors publié que trois vrais wargames (si l'on met à part *Cry Havoc* et sa nombreuse famille). D'une part *Okinawa* et *Little Big Horn*, relativement simples mais sur des sujets très spécifiques ; d'autre part *Yom Kippur*, assez complexe et dont les règles ont été récemment mises au net en tenant compte des observations des joueurs [1]. Dans un premier temps, il était nécessaire, pour des raisons d'efficacité, de nous concentrer sur les jeux de plateau. Mais nous n'avons jamais perdu de vue le wargame. Et un fait s'est imposé à nous : l'une des raisons qui font que le wargame manque de joueurs, c'est la complexité, mais plus encore la diversité des règles. D'un jeu à un autre, il faut tout revoir, digérer des pages et des pages de paragraphes plus ou moins rébarbatifs... C'est pourquoi nous avons décidé de créer une série de jeux partageant les mêmes règles, à quelques paragraphes près.
Et nous avons voulu que ces règles, sans être simplettes, restent simples.
CB : C'est pourquoi vous avez choisi *Moskva*.
DV : Oui. Le système de jeu avait donné dans l'ensemble satisfaction et il pouvait sans problème être utilisé pour une série d'autres batailles du Front russe, série que nous avons baptisée *Étoiles rouges et Croix noires*. Mais il n'était pas question de reprendre le vieux jeu sans rien y changer.
D'abord, souvenez-vous, tout le monde disait Mockba, en prononçant à la française les lettres cyrilliques. Il n'y aura plus de confusion possible. La carte reste très claire, à peine rectifiée, et passe sur carton souple, comme les cartes de la série *Cry Havoc* : plus léger, plus économique. La boîte comporte désormais un casier de rangement avec couvercle. Les pions ont pris des couleurs plus vives, et les unités blindées sont maintenant représentées par des silhouettes de chars et non par de banals symboles Otan. Tout cela pour améliorer le plaisir de jouer.
CB : Et la règle n'est pas modifiée ?
DV : Pour l'essentiel, le système de jeu est identique, mais nous l'avons tout de même remanié. D'abord, la règle est précédée d'un historique (qui n'existait pas dans la version d'I.T.). Ensuite, la règle elle-même comprend un chapitre de règles communes à tous les jeux de la série, et un court chapitre de règles spécifiques du jeu. Nous nous sommes efforcés de réduire au minimum les règles spécifiques, qui sont surtout constituées des conditions de victoire.
Le jeu est à l'échelle opérationnelle : la plupart des pions représentent des divisions, chaque hex. correspond à 8 à 15 km de diamètre et chaque tour équivaut à 3 à 7 jours (selon les jeux).
La séquence de jeu ne comprend pas de grandes finesses : il s'agit pour nous de faciliter l'accès à la règle et d'accélérer le rythme de la partie, sans cependant gommer le caractère de simulation historique. Chaque joueur à son tour a donc droit à une phase de mouvement et une phase de combat, suivies d'une nouvelle phase de combat (dite *percée*), puis d'une nouvelle phase de mouvement (dite *exploitation*) pour les unités qui n'ont pas combattu en *percée*.
Le ravitaillement est jugé au début et à la fin du tour de chaque joueur. Les capacités d'une unité non ravitaillée au début d'un tour ne sont pas diminuées, mais l'unité est réduite (retournée) si elle est toujours isolée à la fin du tour.
Le mouvement est classique, les zones de contrôle arrêtant les unités non blindées et freinant les unités blindées. L'empilement est de 3 divisions allemandes ou 4 soviétiques – malgré l'existence de brigades, il est peu probable qu'il se construise des piles géantes.
Les combats eux aussi sont classiques, sans obligation d'attaque pour les unités en ZdC adverse. Les deux joueurs peuvent faire intervenir leur aviation. Dans un bon nombre de cas, il y a des pertes des deux côtés. La retraite en ZdC provoque des pertes supplémentaires, sauf pour les blindés reculant en ZdC d'unités non blindées.
Voilà ! C'est l'essentiel.
CB : Rappelez-nous le scénario de *Moskva*.
DV : Il s'agit de l'offensive allemande de la fin de l'automne 1941. Celle qui a permit à quelques hommes d'apercevoir les coupoles du Kremlin, avant que l'hiver – un hiver d'ailleurs exceptionnellement froid – ne vienne bloquer les mouvements allemands. Le jeu s'arrête à la veille du déclenchement de l'offensive Joukov, qui a dégagé la capitale et définitivement repoussé les Allemands.
Le joueur Soviétique doit protéger Moscou en tentant, si tout va bien, de détruire quelques pions allemands. Dans la version d'I.T. un calendrier contraignait le joueur Allemand à





prendre les villes à date fixe, il a été supprimé. Ce joueur peut tenter de s'assurer la possession de toutes les villes sauf Moscou, en recherchant la victoire dans la destruction des rares unités soviétiques «solides», les seules qui lui rapportent des points.
Bien sûr, ce jeu est un peu à sens unique, quoique la météo puisse permettre au Soviétique de réagir offensivement sur la fin.

CB : *Kharkov* et *Rostov* échappent-ils à cette critique relative ?

DV : C'est la raison de notre choix. *Kharkov* se situe début 1943, et cette fois c'est le Soviétique qui attaque. Historiquement, von Manstein avait réussi, après avoir dû se replier, à contre-attaquer et à reprendre la ville en infligeant de lourdes pertes aux Soviétiques.
Dans *Kharkov*, on trouve des unités qui sont représentées par deux pions : il faut leur infliger trois ou quatre pas de perte pour les éliminer. Il s'agit surtout de certaines divisions blindées allemandes. Ce sont de vrais monstres, mais l'Allemand a très peu de pions et la moindre perte peut être catastrophique pour lui.

CB : Pourquoi *Rostov* constitue-t-il un cas à part ?

DV : C'est que la bataille qui a eu lieu à l'automne 1941 s'est déroulée pour l'essentiel dans la même région que la bataille de Kharkov, un peu plus d'un an plus tard. Nous nous sommes donc dit : pourquoi faire deux cartes ? pourquoi faire deux grosses boîtes ? Et nous avons préféré publier, à côté de la boîte de *Kharkov*, une pochette contenant uniquement les règles spécifiques et les pions de *Rostov*. Cette pochette est vendue 50 F en magasin. Mais il suffira aux lecteurs de Casus Belli qui achèteront *Kharkov* de nous envoyer le bulletin prévu à cet effet (voir plus loin) pour recevoir gratuitement les pions de *Rostov*, les règles spécifiques figurant dans les pages suivantes.

CB : Un cadeau ?

DV : Exactement ! Pour en revenir au jeu, il s'agit donc d'une bataille assez semblable à celle de *Moskva*, à ceci près que la contre-offensive soviétique est incluse dans la période simulée. Historiquement, les Allemands ont pris Rostov, mais ont finalement été rejetés vers l'ouest.

CB : Ces trois jeux auront-ils des successeurs ?

DV : Si les joueurs les apprécient, ils en auront même beaucoup ! Pêle-mêle, je citerai les batailles de Kiev (1941 et 43), l'offensive de Stalingrad (42), le choc de Koursk (43)... Et pour ne pas lasser, une série sur la guerre du désert (Rommel...) est envisagée, avec une base de règles calquées sur celles d'*Étoiles rouges et Croix noires*.
En somme, nous espérons avoir créé des jeux donnant envie de jouer à des non-initiés, et permettant à des initiés de jouer plus vite et plus souvent. Nous voudrions faire pour le wargame l'équivalent de ce qui a été fait avec *Simulacres* pour le jeu de rôle.
Et bien sûr, nous attendons avec intérêt les réactions, les critiques, les conseils, les idées...

Propos recueillis par Joe Casus

1) La nouvelle version est disponible, moyennant l'envoi de 6 timbres à 3,80 F, auprès d'Eurogames Éditions, Bois-le-Roi, 10160 Berulle.

Rostov



Soldats de l'Armée rouge au sommet des ruines du Reichstag, à Berlin en 1945.

Un jeu de la série Étoiles rouges et Croix noires

Pour fêter la sortie de plusieurs wargames sur des batailles du Front russe, Eurogames et Casus Belli ont décidé de vous en offrir un !
En effet, la carte de la bataille de Kharkov correspond presque exactement à celle de Rostov-sur-le-Don. Il aurait été dommage de ne pas en profiter !
L'article qui suit est donc...
un wargame, c'est-à-dire : un historique de la bataille, quelques règles spéciales et un énoncé de scénario.
Il ne vous manque plus que trois éléments pour commencer à jouer : la règle de base et la carte se trouvent dans la boîte de Kharkov ; à vous de l'acheter...
Quant aux pions, Eurogames vous les offrira gracieusement dès réception du coupon-réponse ci-joint.
Deux jeux pour le prix d'un, intéressant, non ?

HISTORIQUE

Octobre 1941. Les yeux du monde sont tournés vers Moscou, mais pas ceux des combattants du groupe d'armées sud de l'Axe, ni ceux du front sud-ouest soviétique, bien trop occupés par leur lutte. Von Rundstedt, tout en s'efforçant de conquérir la Crimée et Sébastopol, lance la 1re Panzerarmee de von Kleist vers Rostov. Rostov-sur-le-Don, porte du Caucase et de ses puits de pétrole. Malgré l'arrivée rapide de la boue, les armées de Timochenko sont bousculées – bousculées mais non détruites.
Quand le gel rend un peu de mobilité aux troupes, von Kleist est prêt à pousser sur Rostov, le long de la côte de la mer d'Azov. Mais Timochenko, lui, est prêt à lancer depuis le nord une contre-offensive visant à couper ses adversaires de leurs arrières. Ces deux actions démarrent le 17 novembre !
Or, tandis que les Allemands prennent Rostov, les Soviétiques progressent vers le sud, menaçant, pour la première fois depuis le début de la guerre, de prendre les Panzers à leur propre piège. von Rundstedt doit en hâte boucher le trou avec les blindés qui ont à peine pris Rostov.
Alors vient la neige, et le majestueux Don, à l'est de Rostov, se transforme en une plaine de glace où les troupes soviétiques se lancent sur les quelques unités allemandes épuisées à qui l'on a donné mission de tenir la ville. Voici comment Paul Carrell, le célèbre historien de la Wehrmacht, raconte l'assaut du 25 : «En rangs serrés, chantant et poussant des hourras, les bataillons soviétiques s'avancent sur un large front dans la grisaille d'une aurore glaciale. (...) C'est comme une faux géante et invisible qui s'abat sur la première vague d'assaut des Soviétiques et la couche à terre. La deuxième vague s'effondre elle aussi. Qui n'a pas vécu ces heures à Rostov-sur-le-Don ne sait pas comment l'infanterie soviétique peut attaquer et mourir.
Les vagues suivantes déferlent au-dessus des morts et des blessés. Et chaque vague gagne un peu plus sur la précédente avant de se coucher à jamais sur la glace. (...)
Dans le secteur de la 2e compagnie, le 1151e régiment de tirailleurs soviétiques charge (...). Trois vagues sont couchées sur la glace, la quatrième, forte encore d'un bataillon, atteint son but. »
Le 27 novembre, Rostov est reprise.
Le 29, von Rundstedt réclame à Hitler l'autorisation de replier ses troupes engagées dans la boucle du Don. Refus du Führer. Von Rundstedt passe outre, donne l'ordre de repli et est limogé. Hitler

nomme à sa place von Reichenau, un homme « sûr ». Celui-ci annule en effet tout repli le 30... et supplie le 1er décembre qu'on le laisse ordonner à nouveau la retraite. L'autorisation lui en est finalement accordée.
L'armée allemande vient de subir sa première défaite sérieuse en URSS.
Avant même leur contre-attaque devant Moscou, les Soviétiques ont prouvé que leur ténacité pouvait payer, que la machine allemande pouvait être enrayée et qu'avec un commandement capable à la tête d'hommes décidés à défendre leur patrie, l'adversaire n'était pas invincible.

Qui n'a pas vécu ces heures à Rostov-sur-le-Don ne sait pas comment l'infanterie soviétique peut attaquer et mourir.

REGLES SPECIFIQUES

1 — PARTICULARITES DES UNITES

a) Les unités « double ». Un certain nombre d'unités allemandes sont représentées par deux pions. Au début, c'est toujours le pion le plus fort qui est en jeu. Si l'unité subit des pertes (implication dans un échange, résultat AR ou DR, retraite en zone de contrôle adverse, isolement), elle est retournée. Si elle en subit à nouveau, le premier pion est remplacé par le pion plus faible, qui se comportera comme une unité normale.
Les unités concernées sont pour la plupart des divisions d'infanterie, les trois divisions d'infanterie mécanisée (60e, Leibstandarte Adolf Hitler et Wiking) et la 14e Panzerdivision.
b) Les deux divisions d'infanterie mécanisée allemandes de la Waffen SS (LAH et W, pions noirs) doivent être considérées comme des divisions blindées.
c) Les unités allemandes ne portent pas d'indication d'armée d'appartenance à gauche du symbole de type d'unité. Certaines possèdent une identification de division : il s'agit de toutes les unités « double » (l'identification permet de reconnaître les deux pions représentant la même unité) et des autres divisions blindées (l'intérêt est ici purement historique).
Les unités présentes au début possèdent une lettre (suivant éventuellement l'indication de la division, exemple : 9 – B) correspondant à la zone de front qu'elles tiennent. Les renforts (huit divisions d'infanterie) sont caractérisés par la lettre R (exemple : 298 – R).
d) Les unités des alliés de l'Allemagne sont de couleur jaune d'or (Roumains), beige (Hongrois), vert clair (Italiens) et bleu (Slovaques).
Il est interdit d'empiler des unités hongroises avec des unités roumaines. Hongrois et Roumains ne peuvent pas non plus participer à une même attaque.
e) Si des pions soviétiques de valeur défensive « 0 » sont attaqués alors qu'ils ne sont pas empilés avec d'autres pions, le rapport de force est considéré à 7 contre 1.

2 — MISE EN PLACE

La ligne de front est représentée en pointillé bleu sur la carte, bordée d'hexagones portant une lettre de A à E (pour les Allemands) ou des numéros d'armées (pour les Soviétiques).
a) Le joueur Soviétique place ses unités en premier. Il les dispose à l'est de la ligne de front, à 3 hex. au maximum de cette ligne, comme il le souhaite, à condition que chaque unité soit dans la zone de l'armée dont elle dépend.
— Unités couvrant l'aile nord (X) : cinq divisions d'infanterie 2-2 (3-*).
— 38e armée (38) : trois divisions de cavalerie : une 2-2-4 (1-1-4) et deux 1-2-4 (0-1-4) ; huit divisions d'infanterie : une 3-3 (2-3), trois 3-3 (/) et quatre 2-3 (3-*).
— 6e armée (6) : deux brigades blindées : une 2-2-5 (1-1-5) et une 2-1-5 (1-0-5) ; deux divisions de cavalerie : une 2-2-4 (1-1-4) et une 1-2-4 (0-1-4) ; cinq divisions d'infanterie : une 3-3 (2-3), deux 3-3 (/) et deux 2-3 (3-*).
— 12e armée (12) : trois divisions d'infanterie : une 3-3 (2-3), une 3-3 (/) et une 2-3 (3-*).
— 18e armée (18) : une brigade blindée 2-2-5 (1-1-5) ; une division de cavalerie 2-2-4 (1-1-4) et quatre divisions d'infanterie : une 3-3 (2-3), une 3-3 (/) et deux 2-3 (3-*).
— 9e armée (9) : une division d'infanterie mécanisée 2-3-5 (1-2-5) et six divisions d'infanterie : une 3-3 (2-3), deux 3-3 (/) et trois 2-3 (3-*).
Note. Les chars soviétiques représentés sont des T-34/75 et des KV-1 (Klim-Voroshilov 1), identiques à ceux de Moskva.
b) Le joueur Allemand place ses unités à l'ouest de la ligne de front, comme il le souhaite, à condition que chaque unité soit dans la zone de front dont elle dépend, à 4 hex. au maximum de la ligne de front.
— Unités couvrant l'aile nord (X) : quatre divisions d'infanterie 2-4-3 (1-2-3).
— En zone A : quatre divisions d'infanterie 3-5-4 (2-4-4) + 1-2-4 (/).
— En zone B : six divisions d'infanterie 4-6-4 (3-5-4) + 2-4-4 (1-2-4) et trois divisions d'infanterie légère 3-5-5 (2-4-5) + 1-2-5 (/).
— En zone C : une division d'infanterie 4-6-4 (3-5-4) + 2-4-4 (1-2-4) ; la 13e Pzr 4-3-7 (3-1-7) ; la 60e mécanisée 6-7 (4-7) + 2-7 (/) ; la division d'infanterie slovaque et les trois divisions mécanisées italiennes.
— En zone D : la 14e Pzr 7-5-7 (4-3-7) + 3-1-7 (/) ; la 16e Pzr 4-3-7 (3-1-7) ; la division mécanisée Wiking 8-7 (6-7) + 4-7 (2-7) ; et les divisions hongroises : une de cavalerie et deux d'infanterie mécanisée.
— En zone E : quatre divisions d'infanterie 4-6-4 (3-5-4) + 2-4-4 (1-2-4) ; deux divisions d'infanterie de montagne 3-6-4 (2-5-4) + 1-3-4 (1-1-4) ; la division mécanisée LAH 6-7 (4-7) + 2-7 (/) ; et les divisions roumaines : une de cavalerie et trois d'infanterie.
Note. Les chars allemands représentés sont des Panzers III (identiques à ceux de Moskva) très inférieurs à leurs adversaires, mais bien mieux utilisés.

3 — PREMIER JOUEUR

A chaque tour, c'est le joueur Allemand qui joue en premier.

4 — FLEUVES

La traversée du Dniepr, la traversée du Donets à l'est du confluent de l'Oskol, et la traversée du Don réclament 3 points de mouvement par beau temps ou en cas de boue et 2 points en cas de gel ou de neige.
Il est interdit (sauf en avance après combat) de traverser un de ces fleuves en entrant directement dans la ZdC d'une unité adverse située au bord du fleuve.

5 — TRANSPORT PAR VOIE FERRÉE

Seul le joueur Soviétique a la possibilité de déplacer des unités par chemin de fer. A chaque tour de jeu, il peut ainsi bouger 8 unités, réparties à son gré entre les phases de mouvement et d'exploitation.

6 — LE GÉNÉRAL HIVER

Les Allemands étaient aussi mal préparés à l'hiver russe que les Soviétiques à la blitzkrieg. Les moteurs et les canons des Panzers gelaient ! Il fallait faire du feu sous les chars pour les faire démarrer...
Pendant les quatre derniers tours (10 à 13), on applique une colonne de décalage dans tous les combats en faveur du joueur Soviétique. Lors des trois derniers tours, ce décalage annule donc le décalage d'une colonne en faveur du défenseur (lié au temps de neige) lors des attaques soviétiques, mais il s'y ajoute lors des attaques allemandes (qui souffrent ainsi de deux colonnes de décalage vers la gauche).



« Luttez avec courage, fils de Souvarov et de Chapayev », 1941, Kukriniski.

7 — LE GENERAL TIMOCHENKO

Commandant en chef du front sud-ouest, Timochenko fut le premier général soviétique de haut rang à faire preuve d'une certaine efficacité, notamment en matière d'organisation des attaques : coordination, soutien d'artillerie... (Précisons que ses qualités étaient relatives : Timochenko n'était pas un stratège étincelant, il était seulement moins nul qu'un Boudienny, par exemple.)

A chaque tour, chaque armée soviétique peut décaler d'une colonne en sa faveur le rapport de forces d'une de ses attaques (d'une seule), à condition que seules des unités ravitaillées de cette armée participent à l'attaque.

A partir du tour 3, à chaque tour, le joueur Soviétique peut décaler d'une colonne en sa faveur le rapport de forces d'une attaque quelconque (d'une seule), à condition que seules des unités ravitaillées participent à l'attaque.

Ces décalages peuvent se cumuler ainsi qu'avec celui d'un soutien aérien.

CALENDRIER

Tour	Aviation A	Aviation S	Météo	Renforts et départs
1 (30 sept./4 oct.)	3	1	Beau	4 S
2 (5/9 oct.)	3	1	Beau	4 S
3 (10/14 oct.)	3	1	Beau	3 S, 8 A
4 (15/19 oct.)	3	1	Boue	3 S
5 (20/24 oct.)	3	1	Boue	3 S, 37e S, -6 A
6 (25/ 29 oct.)	3	1	Boue	3 S
7 (30 oct./3 nov.)	3	1	Boue	3 S, 56e S
8 (4/8 nov.)	3	1	Gel	3 S
9 (9/13 nov.)	1	2	Gel	3 S
10 * (14/18 nov.)	1	2	Neige	3 S
11 * (19/23 nov.)	1	2	Neige	3 S
12 * (24/28 nov.)	1	2	Neige	3 S
13 * (29 nov./3 déc.)	1	2	Neige	3 S

*: 1 colonne de décalage en faveur des Soviétiques dans tous les combats.
S: Soviétiques. A: Allemands

8 — AVIATION

— Du tour 1 au tour 8, à chaque tour, l'Allemand dispose de trois points d'aviation et le Soviétique d'un seul.

— Du tour 9 au tour 13, à chaque tour, l'Allemand dispose d'un seul point d'aviation et le Soviétique de deux.

9 — RENFORTS ET DEPARTS

a) Les renforts du joueur Allemand (huit divisions) entrent par le bord ouest de la carte au tour 3 :

— la 298e division d'infanterie 4-6-4 (3-5-4) + 2-4-4 (1-2-4) ;

— sept divisions d'infanterie 3-5-4 (2-4-4) + 1-2-4 (/).

b) Au tour 5, le joueur Allemand doit retirer six divisions ravitaillées (dont au moins deux allemandes) qui vont participer à la conquête de la Crimée. Ces divisions doivent être les plus proches du bord sud de la carte (à l'ouest de la mer d'Azov).

c) Les renforts soviétiques entrent par les voies de chemin de fer arrivant du bord nord et du bord est.

— Tours 1 et 2 : quatre unités par tour, choisies au hasard parmi les quatre brigades blindées, les quatre divisions de cavalerie et les quarante et une divisions d'infanterie marquées R.

— Tours 3 à 13 : trois unités par tour, choisies au hasard dans le même ensemble d'unités.

— De plus, au tour 5, la 37e armée (37-R) : deux divisions d'infanterie 3-3 (2-3) qui doivent entrer par le nord.

— De plus, au tour 7, la 56e armée (56-R) : sept divisions d'infanterie 2-3 (3-*) qui doivent entrer par l'est.

10 — CONDITIONS DE VICTOIRE

Les deux joueurs marquent des points de victoire en occupant les villes et en éliminant les unités adverses.

a) Une ville est contrôlée par un joueur si une de ses unités est la dernière à y être entrée, et qu'il peut tracer une ligne de ravitaillement à partir de cet hex.

Au début du jeu, l'Allemand contrôle les villes à l'ouest du front, le Soviétique contrôle les autres.

A la fin de la partie, les joueurs marquent 5 points pour chaque hex. de Kharkov, 10 pour Stalino, 15 pour Rostov et 5 pour chacune des autres villes qu'ils contrôlent à ce moment.

b) Par ailleurs, le joueur Allemand marque des points si il possède des unités ravitaillées à l'est de la ligne noire (utilisée comme ligne de front dans Kharkov).

Une unité permet de marquer autant de points qu'elle peut supporter de pertes. Ainsi, une division d'infanterie allemande 4-6-4 (3-5-4) + 2-4-4 (1-2-4) marque 4 points si elle est intacte, 1 seul si elle est réduite à son second pion, côté 1-2-4. Mais la division de cavalerie hongroise ne peut rapporter qu'1 point.

Ces points sont doublés si il s'agit de divisions mécanisées : ainsi, la 13e Pzr intacte rapporte 4 points.

c) De son côté, le joueur Soviétique fait à la fin de la partie le compte des unités de l'Axe éliminées ou réduites.

Il marque 2 points pour chaque « pas » de perte d'unité blindée ou mécanisée allemande : l'élimination complète d'une Pzrdivision lui rapporte donc 4 ou 6 points. Il marque aussi 1 point pour chaque « pas » de perte d'infanterie non mécanisée allemande : une division d'infanterie 4-6-4 (3-5-4) + 2-4-4 (1-2-4) entièrement éliminée lui rapporte 4 points. Il marque aussi 1 point pour chaque « pas » de perte d'unité mécanisée non allemande : l'élimination complète d'une mécanisée italienne lui rapporte donc 2 points. En revanche, la destruction des unités d'infanterie ou de cavalerie non allemandes ne lui rapporte aucun point.

d) On soustrait alors le total des points soviétiques du total des points allemands. Le résultat détermine le gain de la partie.

5 ou moins : victoire décisive des Soviétiques.
6 à 15 : grande victoire des Soviétiques.
16 à 25 : victoire marginale des Soviétiques.
26 à 30 : match nul.
31 à 40 : victoire marginale des Allemands.
41 à 55 : grande victoire des Allemands.
56 ou plus : victoire décisive des Allemands.

Frank Stora

Auerstaedt

Deux approches possibles

Qu'une bataille charismatique comme Waterloo donne naissance à de nombreux wargames n'est pas une surprise. Qui aurait pu en dire autant d'Auerstaedt, éclipsée même en son temps par Iena où officiait l'Empereur. Pourtant, deux jeux, l'un de Clash of Arms et l'autre de Socomer, permettent de retracer ce passionnant affrontement où les Français firent, à un contre trois, des prodiges de bravoure. Voyons ce que donne la comparaison de leurs systèmes dans une situation historique.

Le point de départ

En ce petit matin brumeux du 14 octobre 1806, les troupes françaises s'avancent en colonne sur la route de Bamberg à Kösen et escaladent le plateau de Hassenhausen. Leur objectif est de se rabattre sur le flanc gauche de l'armée prussienne que Napoléon croit toujours massée devant lui à Iena alors qu'en fait la meilleure partie de ces troupes, avec le roi, a quitté les parages et se dirige justement vers... Kösen. Cette bataille de rencontre va devenir le plus haut fait d'arme de Davout et de son IIIe corps. A 6 heures, les chasseurs à cheval qui éclairent la colonne française butent au niveau du village de Hassenhausen sur une avant-garde prussienne forte de deux régiments de dragons, de deux régiments de cuirassiers, d'une batterie à cheval et d'un bataillon de grenadiers, commandée par Blücher en personne. N'étant pas de taille, le colonel Burke, aide de camp de Davout, se signale dans le brouillard par une brève charge ponctuée d'une décharge de pistolets à bout portant et se replie vers les régiments de la division Gudin qui débouchent sur le plateau. Après un moment de stupeur et d'indécision, les Prussiens chargent. Mais les Français les attendent de pied ferme...

Positions initiales

Les deux jeux ne sont pas à la même échelle, 100 m par hexagone pour CoA et 250 m pour Socomer, et l'espace alloué au déploiement diffère. Il y a également plus de pions en jeu chez CoA (17 contre 8) du fait d'un plus grand niveau de détail. Enfin, un tour de jeu égale 20 minutes pour CoA et 30 pour Socomer.
Côté français, le 25e régiment d'infanterie de ligne est formé en carrés par bataillons à droite de la route avec le 1er chasseurs à cheval juste derrière. La 2e compagnie du 5e artillerie montée est en batterie en travers de la route alors que le 85e régiment de ligne débouche juste et avance en colonne à gauche de la route. Les Prussiens avancent en colonne sur la route (régiments de cuirassiers Reissensten et Hessing, bataillon de grenadiers Scach et 19e compagnie d'artillerie à cheval) sauf les deux régiments de dragons Irwing et de la Reine qui se préparent à charger à gauche de la route. La configuration du terrain ne joue pas un grand rôle dans cette brève action d'avant-garde, sauf la route encaissée au sud d'Hassenhausen qui est bien représentée chez CoA.

Vorwärtz !

Points communs entre les deux jeux : la première phase du tour est consacrée aux charges de cavalerie et c'est la seule manière de combattre pour ce type d'unité. Chez Socomer, une unité de cavalerie doit réussir un test de moral pour charger, les dragons prussiens ont 4 de moral, admettons qu'ils réussissent et sus aux carrés français !
Différence majeure, les dragons (cavalerie lourde) chargeant en ligne ont un facteur de combat meilleur chez Socomer par rapport à la colonne (5 contre 3), alors qu'il est divisé par 2 chez CoA (16 contre 32). Vu le contexte (brouillard, surprise) je penche pour une charge en colonne. Dans les deux jeux, le facteur de combat de la cavalerie est réduit face à un carré, de moitié pour Socomer et des 2/3 pour CoA. Autre différence, chez CoA, l'unité chargeant doit déclarer sa cible quand elle arrive à portée (2 hex.) et celle-ci peut tenter de se mettre en carré dès qu'elle a vue sur l'assaillant. Chez Socomer, par contre, il n'y a pas de déclaration de cible et la mise en carré ne peut être tentée qu'au contact, ce qui la rend extrêmement dangereuse en cas d'échec (déroute et poursuite). Finalement, c'est dans l'accompagnement de l'action que CoA est le plus complet puisque l'unité chargeant pénètre dans l'hex. cible, subissant alors un feu d'opportunité du carré et de l'artillerie adjacente, et que le 1er chasseurs à cheval peut lancer une contre-charge en réaction.

Teuffel, encore raté !

Le résultat de cette charge un peu présomptueuse ne se fait pas attendre. Chez Socomer, les dragons prussiens sont attaqués par l'artillerie (tir à mitraille au contact, +1 au dé) et le carré français (-2 en valeur de feu) lors de la phase de feu défensif précédent le combat au corps à corps. Ils prennent un pas de perte (sur 3 au départ) et doivent tester leur moral immédiatement. Le test échoue et les dragons refluent en désordre (formation désorganisée) vers Hassenhausen.
Chez CoA, le plus grand nombre de pions complique la résolution de la charge. La cible du régiment de dragons Irwing est le 2e bataillon du 25e de ligne. Son mouvement de charge le conduit à entrer dans l'hexagone du carré et il subit alors un feu d'opportunité car il quitte une zone de contrôle. Puis il essuie le feu défensif avant de pouvoir attaquer l'infanterie en mêlée. Etant très désavantagés (cavalerie en colonne contre carré), les dragons prussiens sont repoussés (résultat attaquant désorganisé) vers Hassenhausen. De plus, du fait de leur charge et de la mêlée, ils sont marqués comme étant « épuisés », ce qui les rend indisponibles pour une nouvelle action avant un ou deux tours de jeu. Le régiment de dragons de la Reine ne peut même pas attaquer le carré du 1er bataillon du 25e de ligne puisqu'il subit un feu d'opportunité à bout portant de l'artillerie et de l'infanterie (2 pas de perte sur 8 de force initiale) qui l'oblige à tester son moral. Le test échoue, il est marqué

« fatigué » et « plus grand désordre » (dérouté) et reflue également vers le village.

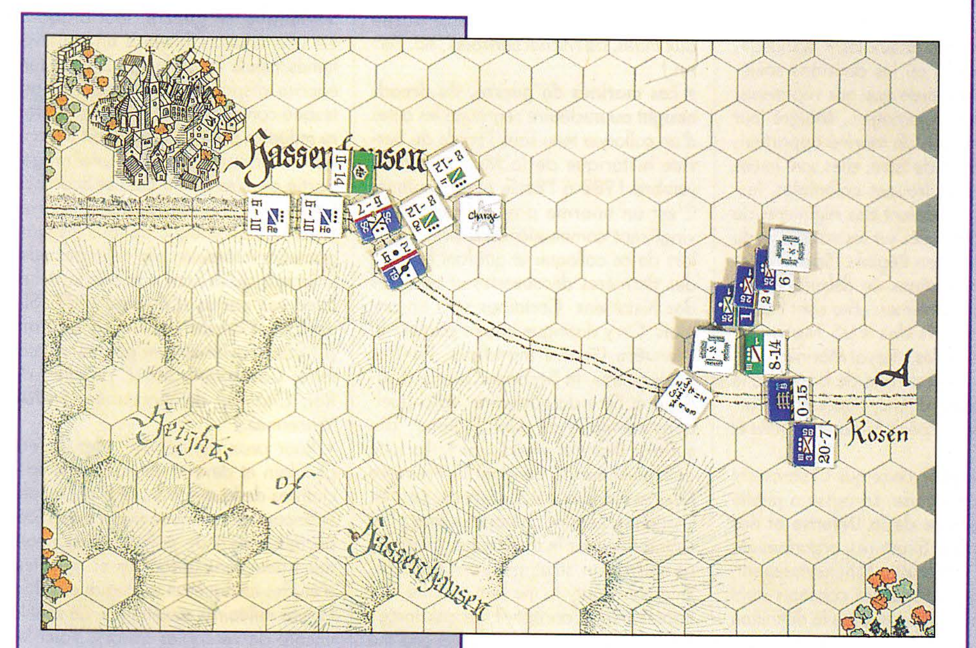
Mauvaise appréciation

Les Prussiens n'auraient jamais dû lancer une charge contre l'infanterie française déjà formée en carré avec seulement deux régiments de dragons. Il eut été préférable de déployer l'artillerie (protégée par les grenadiers) pour canonner les Français, tout en plaçant la cavalerie sur les ailes, afin qu'elle charge dès que le 25e de ligne aurait changé de formation pour la ligne ou la colonne.

En réalité, refluant en désordre sur la route d'Hassenhausen, les dragons désorganisèrent la colonne prussienne et les Français lancèrent une contre-attaque avec le 1er chasseurs à cheval appuyé par les compagnies de voltigeurs et de grenadiers du 25e de ligne qui leur permit de prendre 6 des 8 canons de la batterie Reiter.

A priori, on pourrait se dire que le jeu de CoA gagne haut la main la confrontation, tant celui de Socomer souffre d'approximations au niveau des règles et de l'ordre de bataille. Mais il ne faut pas oublier que le premier requiert une grande maîtrise du système et beaucoup de pratique pour arriver à une simulation fluide et réaliste. Aussi, je recommande aux apprentis tacticiens napoléoniens d'essayer d'abord l'Auerstaedt de Socomer avant de se tourner vers celui de Clash of Arms. Ils y goûteront les joies des méthodes de combat de l'époque avant de monter de plusieurs crans dans l'intérêt historique de la simulation.

Marc Brandsma



Approche Clash of Arms

Le déploiement est plus conforme à la réalité historique, chaque bataillon du 25e de ligne étant formé en carré avec ses compagnies de grenadiers et de fusiliers attachées (l'une des piles a été « éclatée » pour vous montrer les pions qui la composent). Un carré est orienté vers les six hexagones qui l'entourent mais ne peut faire feu (à 1/3 de sa puissance) que vers trois d'entre eux ; problème de compatibilité. L'artillerie est en batterie en travers de la route (pion retourné montrant ses paramètres et orienté vers un côté d'hexagone). Le 1er chasseurs à cheval (8-14) est rangé en colonne derrière les carrés d'infanterie (orienté vers un côté d'hex.) avec le colonel Bourke (0-15) empilé. Enfin, le 85e de ligne (20-7) arrive formé en colonne à gauche de la route.

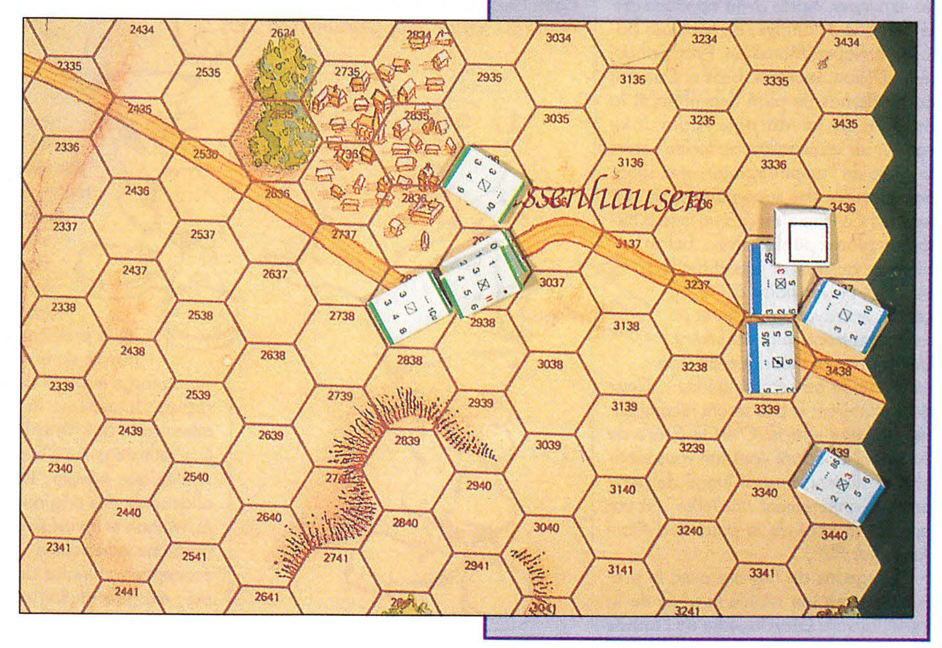
Côté prussien, le déploiement est plus simple, seuls les régiments de dragons (Ir et Qu) n'étant pas sur la route. Blücher (0-14) a été placé à côté mais il est normalement empilé avec ses troupes. A noter que CoA prévoit une formation dite de « colonne sur route » qui permet d'accroître le potentiel de mouvement des unités (x 2) en contrepartie d'une plus grande vulnérabilité en combat et d'une extension d'un même pion sur plusieurs hexagones (maximum de 4 points de force par hex.). Cette formation est automatiquement adoptée par l'artillerie qui entre alors en déroute dès qu'elle est chargée.

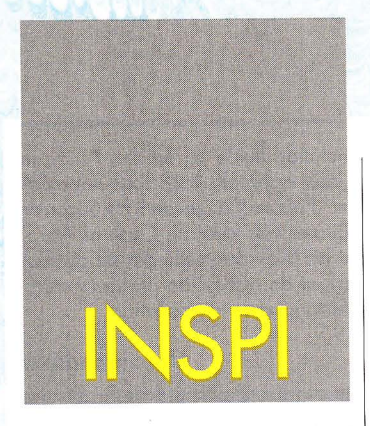


Approche Socomer

Le système de pion à double face (ligne et colonne) adopté par Socomer permet de mieux apprécier les formations prises par les unités. Socomer ne propose qu'un seul pion pour le 25e que l'on considère donc comme formé en carré par régiment. De même, l'artillerie à cheval est de la valeur d'une compagnie chez CoA et de deux chez Socomer ; elle est placée en batterie (face ligne et orientée vers un angle d'hex.). A noter que son champ de tir est plus réduit que chez CoA, ce qui impose plus de finesse dans le déploiement. Le 1er chasseurs à cheval est en colonne derrière le carré (face colonne et orienté vers un côté d'hex.) ce qui est la formation normale pour la cavalerie, laquelle ne peut se mettre en ligne que pour charger (autre différence majeure avec CoA qui propose une formation en ligne sur plusieurs hexagones, permettant de couvrir du terrain pour protéger un mouvement de retraite par exemple). Le 85e de ligne avance normalement en colonne.

Côté prussien se pose un problème de disponibilité de pions par rapport à l'ordre de bataille : il n'y a qu'un pion régimentaire de dragons et cuirassiers alors que l'ODB prévoit 2 régiments pour chacun de ces types de cavalerie. De plus, il n'y a pas de pion représentant les compagnies d'élite, d'où la présence d'un pion « régiment » de grenadiers à la place d'un bataillon empilé avec l'artillerie montée. Cette dernière est également surévaluée (un « bataillon » au lieu d'une compagnie). Les Prussiens sont en colonne sur la route, ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de 2 points de mouvement (soient 25 % à 33 % de potentiel supplémentaire) sans que cette formation les affaiblisse.





wargame

Les inspis de Laurent Henninger

• Les éditions Socomer poursuivent la publication de leurs fascicules de la collection *Les grandes batailles de l'Histoire*. Le n° 13 est consacré à la bataille de **Gettysburg** en 1863, la plus célèbre des batailles de la guerre de Sécession. C'est une fois de plus très bien fait, et de plus en plus professionnel. Un véritable « compte rendu de partie » ! La bataille y est décrite avec un luxe inouï de détails et on peut en suivre tous les développements par le menu. Un ordre de bataille très précis complète le tout. *(Éditions Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.)*

• **Voyage aux sources de la guerre**, d'Alain Joxe (le frère de Pierre !), est aussi intrigant que fascinant. Avec les outils de la sociologie politique, l'auteur nous entraîne de Sumer à Rome, en passant par l'Égypte, la Chine et la Grèce, analysant les liens (parfois inconscients) qui existent entre la forme que revêt l'organisation d'un État, les méthodes tactiques qu'il met en œuvre et le mode de pensée stratégique d'une civilisation. L'ordre de bataille, « l'assiette » de recrutement, le style de commandement, l'armement ou les techniques de combat ne sont pas le fruit du hasard, et la recherche de l'efficacité tactique n'est jamais suffisante pour les expliquer. Après avoir appliqué cette méthode à l'analyse de quelques batailles antiques (Marathon, Pylos-Sphactérie, Délion, Leuctres, Issos et Cannes) ou modernes (le plan Schlieffen et la bataille de la Marne), Alain Joxe conclut sur un parallèle audacieux entre la chute de l'empire romain et la situation présente des superpuissances. Attention ! Ce livre n'est pas un livre d'histoire « grand public » mais bel et bien un austère et très difficile ouvrage universitaire à lire au calme, le crayon en main et en se concentrant soigneusement. Une formation théorique de type universitaire est recommandée... Ceux qui franchiront le pas seront récompensés de leurs efforts. C'est le genre de livre dont la lecture vous fait vous sentir plus intelligent, l'esprit empli de perspectives entièrement nouvelles. *(Voyage aux sources de la guerre, d'Alain Joxe ; éd. PUF.)*

• Changeons de registre avec le premier volume (en réalité le n° 5) de la toute nouvelle **Encyclopédie de l'armée de terre** consacré aux troupes de marine. Luxueux, bien présenté, richement illustré, à la maquette claire et agréable, il présente intelligemment cette arme d'élite de notre armée de terre. Histoire, tradition, organisation, équipement, armement, missions, description des régiments de « marsouins » (infanterie de marine) et « bigors » (artillerie de marine), l'amateur d'histoire militaire apprendra beaucoup à la lecture de cet ouvrage. C'est le moment de repartir à la découverte de l'armée française (bien meilleure que ce que beaucoup prétendent), si injustement méconnue par les wargameurs, lesquels connaissent sans doute mieux les « marines », la Wehrmacht ou les divisions soviétiques de la Garde que nos régiments. Et c'est bien dommage... Malgré leur nom, les troupes de marine appartiennent à l'armée de terre, elles sont issues des anciennes troupes coloniales, lesquelles descendaient des régiments de marine embarqués sur les vaisseaux du roi sous l'Ancien Régime. Spécialisées dans les opérations de débarquement et d'action outre-mer, elles sont l'équivalent français des « US Marines » américains et des « Royal Marines » britanniques. Un ouvrage de base et une bonne initiation. *(Encyclopédie de l'armée de terre, coéditée par Hachette et le SIRPA.)*

• Toujours pour ceux qui s'intéressent à l'armée française, Larousse a publié un **Dictionnaire de la Défense et des forces armées**. Structures, organisation, doctrine, matériels, fonctionnement, tous les mots et tous les concepts dont vous souhaiteriez connaître la définition sont dans ce bon ouvrage de référence abondamment illustré de photos comme de graphiques explicatifs. Utile pour les wargameurs ayant un intérêt pour les problèmes militaires contemporains. *(Dictionnaire de la Défense et des forces armées, éd. Larousse.)*

• Faisons maintenant un tour du côté de la guerre navale. Pour commencer, les joueurs de Wooden Ships & Iron Men (AH) seront intéressés par **Suffren, de St-Tropez aux Indes**. Cette biographie d'un de nos plus célèbres marins vous entraînera à l'époque des vaisseaux de ligne du XVIIIe siècle, sous le règne de Louis XVI. Suffren est l'un des rares marins de notre histoire à avoir infligé bon nombre de défaites à l'orgueilleuse marine britannique, et cela avec une marine et des méthodes de combat « traditionnelles » par opposition à la guerre de Course dans laquelle les Français ont si souvent brillé, préférant le caractère spectaculaire et un brin infantile de cette guérilla navale. Suffren lui, fut à l'origine de l'accession de la marine française, de sa stratégie et de ses tactiques, à l'âge adulte. Agréable, vivant et truffé d'anecdotes. *(Suffren, de St-Tropez aux Indes, de Michel Bertrand ; éd. Perrin.)*

• **Les marines de guerre, du dreadnought au nucléaire** regroupe les actes d'un colloque tenu sous l'égide du Service historique de la Marine en novembre 1988 à l'École polytechnique. C'est un énorme pavé, rassemblant vingt-sept communications présentées lors de ce colloque et qui font le point des dernières découvertes et analyses des historiens. Certaines sont en anglais. On y distingue quatre parties : la Première Guerre mondiale, l'entre-deux-guerre, la Seconde Guerre mondiale et l'ère du nucléaire. Voici quelques exemples de contributions : The surface fleets of world war I ; La lutte anti-sous-marine pendant la Première Guerre mondiale et ses leçons ; Les hésitations à l'égard du porte-avions ; The submarine war in the Pacific ; Interception-attrition strategy from the Washington Treaty to the battle of the Philippine Sea ; Concept of the task-force : aircraft carriers and battle beyond the horizon, 1922-1945 ; La bombe et l'avenir de la marine, Prise en compte de la menace nucléaire de 1945 à 1958. *(Les marines de guerre, du dreadnought au nucléaire, est édité par le Service historique de la Marine, Château de Vincennes, 94304 Vincennes Cedex.)*

• Sur un sujet très proche, un recueil d'articles traite de **L'évolution de la pensée navale**. Moins technique et « opérationnel » que le précédent, mais plus stratégique, il traite de la façon dont différents États ont abordé le problème de la stratégie navale dans sa globalité, et ce sur un large éventail de périodes historiques. Jugez-en : la pensée navale athénienne aux Ve et IVe siècles av. J.-C. ; réflexions sur l'École française de stratégique navale ; la pensée navale allemande des origines à 1914 ; Jomini, Mahan et les origines de la stratégie maritime américaine ; Wei Yuan et la conception chinoise du monde maritime ; etc. *(L'évolution de la pensée navale, dossier n° 41 de la FEDN, Hôtel National des Invalides, 75007 Paris.)*

Il va de soi que ces deux ouvrages seront très utiles aux joueurs d'Amirauté (surtout celui du SHM), Flat Top, les Fleets, Harpoon, et même Europa maintenant que le système naval de ce jeu est bien au point.

• Enfin, à tous ceux que notre dossier sur la guerre germano-soviétique a passionné, je fais part d'une découverte extraordinaire que j'ai faite au Service historique de l'armée de terre. Entre 1968 et 1977, le SHAT a publié un certain nombre d'études sur la guerre germano-soviétique. **L'Union Soviétique en guerre**, tout d'abord, est une énorme histoire en trois volumes (seuls les volumes 2 et 3 sont encore disponibles) de cette gigantesque confrontation. C'est de l'histoire militaire pure et dure qu'on lit comme un compte rendu d'une méga-partie de Fire in the East et Scorched Earth. Un bijou qui devra se trouver dans la bibliothèque de tous les wargameurs intéressés par cette période, et je sais qu'ils sont nombreux. A lire avec ses cartes d'Europa (FITE/SE) déployées devant soi. On s'y croirait. *(L'Union Soviétique en guerre, du colonel Costantini ; SHAT, pavillon du Roi, Château de Vincennes, 94304 Vincennes.)*

• Pour ceux qui veulent aller encore plus loin et devenir de véritables spécialistes de la question, le SHAT dispose encore de quelques exemplaires (dépêchez-vous !) de polycopiés qui sont des traductions (adaptées et réécrites) d'études tactiques et stratégiques d'historiens militaires soviétiques. Ce sont là encore de véritables trésors. Voici les titres disponibles...

— L'état-major général soviétique pendant la Seconde Guerre mondiale.

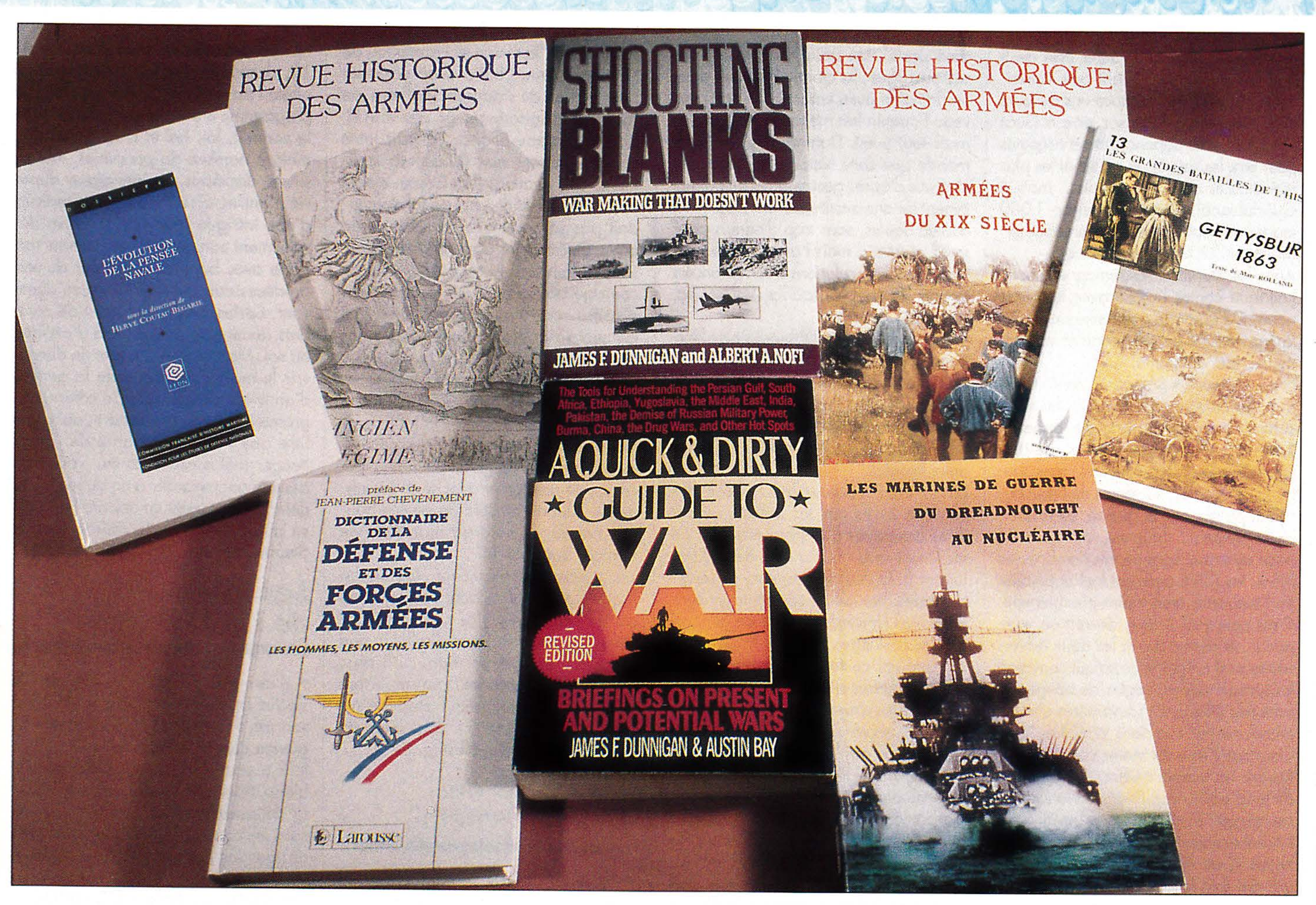
— Une biographie du maréchal de l'Union Soviétique Boris Mikhaïlovitch Chapochnikov (en 2 volumes)

— Les grands chefs militaires soviétiques (tome 1 : Les bâtisseurs de l'Armée rouge, 1918-1938 ; tomes 2 et 3 : Les artisans de la victoire de 1945 sur le front germano-russe).

— Les grandes opérations victorieuses de l'Armée rouge de 1941 à 1945 (en chiffres) : recueil de tableaux, de données, d'ordres de batailles et de statistiques.

— L'art militaire soviétique pendant la Seconde Guerre mondiale. Ce volume est le plus gros et aussi sans doute l'un des plus intéressants et des plus utiles aux wargameurs. Pour vous en faire une idée, je vous livre quelques exemples de chapitres : L'armement d'infanterie de l'Armée rouge dans la Grande Guerre nationale ; Emploi au combat des troupes blindées et mécanisées ; Développement de la défense tactique dans la Grande Guerre nationale ; Emploi des armées blindées pour la résolution des missions défensives ; Les armées blindées dans les opérations offensives ; etc.

• Jim Dunnigan, le « pape du wargame » et auteur de l'excellent *How to make war*, vient de publier deux nouveaux ouvrages. Le premier s'intitule **A quick and dirty guide to war**. Il s'agit en fait d'une édition actualisée car le



livre était déjà paru en 1985. Dunnigan y fait le tour des zones de conflit actuelles ou probables. C'est de la géopolitique grand public, simple, accessible, clairement expliquée mais, en même temps, l'ouvrage sait rester exhaustif et d'un très bon niveau intellectuel. En bref, ce qui devrait être l'œuvre des journalistes de la « grande presse » s'ils étaient intellectuellement honnêtes et refusaient de pratiquer une superficialité putassière... Avec ce livre, vous saurez tout (ou presque) sur le conflit israélo-arabe, celui du Liban, de Birmanie, des seigneurs latino-américains de la drogue ou la guerre civile yougoslave, pour ne citer que ceux-là. C'est par conséquent, une mine de scénarios *what if*.

Le second livre s'intitule **Shooting blanks**, et s'inscrit dans la lignée de *How to make war* car, comme ce dernier, il tente d'analyser la réalité de la guerre, loin des croyances, des préjugés, des théories fumeuses, des mensonges ou des visions erronées que nous en donnent les journalistes et les différents services de relations publiques des états-majors militaires ou... des firmes d'armement ! Sa thèse est que les guerres ne ressemblent presque jamais à la vision que l'on pouvait en avoir avant qu'elles ne se déclenchent : les hommes comme les matériels ne se comportent pas comme prévu, l'ennemi n'est pas où on l'attendait, les analyses des services de renseignements sont caduques ou erronées, le corps des officiers généraux s'avère bien souvent composé d'incompétents qu'il faut remplacer dans les premiers mois du conflit, la guerre prend une tournure entièrement inconnue aux états-majors, etc. Une fois de plus, Dunnigan expose tout cela de façon limpide et passionnante, simple mais non simpliste, avec la qualification de l'expert qui cherche à faire partager sa science, mais sans jamais adopter un ton paternaliste ni prendre le lecteur pour un imbécile. Et le résultat est un livre à l'égal des meilleurs ouvrages universitaires, sans l'austérité de ces derniers. Une fois de plus, Dunnigan nous fait bénéficier de sa vision originale, novatrice et pragmatique de la stratégie militaire et s'affirme comme un analyste majeur dans ce domaine. *(A quick and dirty guide to war, de Jim Dunnigan, écrit en collaboration avec Austin bay ; et Shooting blanks, de Jim Dunnigan, écrit en collaboration avec Albert A. Nofi sont édités par William Morrow & Comany, Inc., 1350 avenue of the Americas, New York, NY10019, USA.)*

• **La Revue historique des armées** est un luxueux magazine trimestriel publié par le Service historique des armées. Chaque numéro est divisé en deux parties grosso modo d'égale importance : un dossier thématique et plusieurs articles hors dossier. Le contenu est varié, agréable, superbement illustré, de très bon niveau et fait profiter le grand public des dernières découvertes et analyses de la recherche historique.

Le n° 182-1/1991 comprend un dossier consacré aux armées de l'Ancien Régime (cartes et enjeux stratégiques ; Henri IV à la bataille d'Ivry ; Galères et Sea Power en France au XVIIe siècle ; etc.) et des articles sur l'histoire militaire soviétique, l'aviation italienne en 1940 ou la collaboration militaire entre l'Allemagne et le Japon pendant la Seconde Guerre mondiale.

Le n° 183-2/1991 contient un dossier consacré aux armées du XIXe siècle (le partage de l'Afrique, 1884-1913 ; l'emploi des eaux pour la défense de Metz ; les fortifications de Belfort, 1870-1918 ; les cours de géographie à St Cyr entre 1883 et 1894 ; etc.) et deux articles sur la stratégie aérienne française dans les années 50 et 60 qui ont tout particulièrement retenu mon attention. *(Revue historique des armées, Château de Vincennes, BP 108, 00481 Armées).*

Les inspis de Frank Stora

Les amateurs de wargames du type 3rd Reich, World in Flames ou World War II liront avec intérêt et profit deux pavés récents qui évoquent la Seconde Guerre mondiale sous l'aspect « grand-stratégique » qu'ils apprécient. Ces deux forts volumes sont complémentaires.

• **La Deuxième Guerre mondiale** décrit les opérations de façon relativement linéaire et classique, mais en considérant les mécanismes qui les sous-tendent : motivations, stratégie, moyens mis en œuvre...

• **Une guerre totale – 1939-1945** considère le conflit de façon plus synthétique encore, traitant en cinq grands chapitres les principaux thèmes de discussion : la conduite de la guerre ; stratégie et tactique ; les controverses (bombardement stratégique, guérilla, renseignements) ; économie, moral et commandement ; les fronts intérieurs. Ce livre est certainement plus original que l'autre, tout en étant parfois plus discutable, notamment dans des jugements sans nuances.

Ces deux livres sont riches en renseignements de toutes sortes, même pour les connaisseurs. Leur caractère synthétique permet de faire apparaître des vérités qui ne frappent pas toujours au premier abord.

Ainsi, il est vrai que les soldats anglais et américains ont souvent manœuvré de façon peu hardie, et se sont reposés sur leur supériorité matérielle pour emporter la victoire. Pas très élégant, c'est sûr... mais saviez-vous que les Britanniques, qui avaient perdu 750 000 hommes en 14-18, n'en ont perdu « que » 250 000 (plus environ 80 000 morts civils) en 39-45 ? Alors bien sûr, Montgomery était moins brillant que Rommel et il fallait 5 Sherman pour venir à bout d'un Tiger...

mais l'Allemagne a dû subir près de 5 millions de morts. Quant aux Américains, ils ont livré quelques-uns de leurs plus difficiles combats sur terre à Guadalcanal, et les Japonais étaient réputés pour être les rois de la jungle et les plus redoutables des combattants... mais à Guadalcanal, il y a eu environ 1 000 morts américains dans les opérations terrestres, et 22000 morts japonais.

Autre fait étonnant : l'Allemagne a mené l'attaque contre l'URSS avec le même nombre d'hommes que l'attaque contre la France (plus les Finlandais et les Roumains, tout de même) !

Et au chapitre « prenez-en de la graine », les erreurs commises par les deux camps s'accumulent au fil des pages... Il serait stupide, à ce propos, de dire (comme je l'entends souvent) : avec toutes leurs qualités, les forces de l'Axe auraient pu gagner la guerre, sans quelques erreurs... Stupide, car on peut aussi dire que, sans de très nombreuses folies, les Alliés auraient tout aussi bien pu l'emporter bien moins péniblement. C'est pourquoi il faut, devant un wargame, se demander si les deux adversaires sont à égalité en ce qui concerne les erreurs que les règles les obligent à faire (les Alliés sont souvent très coincés de ce point de vue dans WW II ou WiF, alors que l'Axe est moins canalisé).

Encore un simple chiffre, mais qui en dit long sur les conditions de la victoire soviétique : les Américains ont livré à l'Armée rouge 18 millions de paires de bottes. C'est vrai, ce sont les Soviétiques qui ont fait le plus saigner la Wehrmacht, mais pieds nus dans la neige, ils auraient peut-être eu plus de mal...

En fait, comme l'explique l'auteur, cette guerre fut une guerre totale, une guerre globale, et aucun élément ne saurait être mis en vedette au détriment des autres sans entrainer une lourde erreur d'appréciation. De même ces deux livres sont complémentaires et leur lecture peut être globalement recommandée.

Pour conclure, en écho à notre dossier « Front russe », cette phrase superbe et terrible de Zinoviev : « Les Allemands et nous avions avant la guerre les deux meilleures armées du monde : la leur était la mieux préparée à tuer, la nôtre la mieux préparée à mourir. Nous avons vaincu parce que notre capacité l'a emporté sur la leur. »

(La Deuxième Guerre mondiale, de John Keegan ; éd. Perrin. Une guerre totale–1939-1945, de Philippe Masson ; éd. Tallandier.)

• Depuis 1945, les relations internationales ont été fertiles en bouleversements. La Guerre froide, l'équilibre de la terreur, les guerres d'Indochine, de Corée, du Proche-Orient, mais aussi la décolonisation, la construction de l'Europe... Cette après-guerre s'est, dit-on, achevée en 1989 avec l'écroulement du Mur de Berlin, dont on se demande aujourd'hui s'il a vraiment existé, tellement tout cela semble déjà loin ! Pour s'y retrouver, une synthèse bien utile nous est proposée avec **Les relations internationales depuis 1945**. L'auteur, Maurice Vaïsse, enseigne l'histoire contemporaine. Il a déjà écrit plusieurs ouvrages (tels que *Diplomatie et outil militaire de la France, 1871-1969*, dont nous avons déjà parlé). Un point commun à tous ses ouvrages : la clarté. Essentiel dans un domaine aussi embrouillé ! Son nouveau bouquin fait moins de 200 pages, mais tout y est. Dommage pour notre monde que cette histoire de quarante-cinq ans d'après-guerre débouche directement sur une avant-guerre... Laquelle a eu lieu depuis, sans trop d'ennuis pour nous, c'est sûr, mais l'avenir reste bien incertain. *(Les relations internationales depuis 1945, de Maurice Vaïsse, éd. Armand Colin.)*

• De l'invasion de l'Éthiopie aux derniers combats de la « république » de Salo (le régime fantoche créé par le Duce après son évasion en 1943), **Les guerres de Mussolini**, sur les campagnes militaires de l'Italie fasciste, a deux facettes.

D'une part, l'auteur fait le récit des combats livrés par les Italiens durant cette douzaine d'années terribles en montrant que, loin d'être des lâches fuyant à la vue de l'ennemi et seulement désireux de se constituer prisonniers, ces hommes se sont en général battus courageusement. Et je ne le contredirai certainement pas sur ce point. La bravoure italienne ne saurait être mise en cause par l'insuffisance du matériel, ni par les profondes carences tactiques ou par la nullité du haut commandement. Et il est utile d'affirmer cette vérité parfois méconnue par certains wargameurs, prompts à confondre la force d'un pion et les qualités propres des hommes qu'il représente. Les Italiens de cette époque n'étaient pas plus des lâches que les Français à Sedan ou à Trafalgar, les Autrichiens à Austerlitz, les Russes à Smolensk, les Allemands à Falaise ou les Anglais à Fontenoy. Le courage, comme l'intelligence ou la bêtise, ne connaît pas de frontière !

Mais cette démonstration n'est pas le fond du livre. Celui-ci cherche (entre autres) à démontrer que si Mussolini s'est lancé dans la guerre aux côtés de Hitler, c'était parce que la France et l'Angleterre avaient sanctionné économiquement l'invasion et l'annexion de l'Éthiopie, que l'Italie avait pourtant bien le droit de s'adjuger (l'affaire me rappelle un épisode récent, pas vous ?). Si il a soutenu Franco, c'était juste pour s'opposer aux Espagnols staliniens. Si il a attaqué la Grèce, c'était pour embêter Hitler, qui ne lui demandait pas son avis avant d'envahir un pays. Et toutes les agressions fascistes sont voilées par le récit des actes de courage des soldats italiens, dont les défaites sont d'ailleurs minimisées et les victoires magnifiées, non sans quelques erreurs flagrantes (qui en laissent craindre d'autres, moins visibles). Et voilà Mussolini élevé au rang de grand homme d'État ! Pourtant, n'est-il pas évident que si ce cher Benito avait été un génie plein de prescience et non un bravache présomptueux, il lui aurait suffi de ne pas bouger en 40, et il serait mort comme Franco, dans son lit...

Les guerres de Mussolini (de Dominique Cormier, éd. Jacques Grancher) est un bouquin à lire avec des pincettes. L'éditeur indique d'ailleurs que l'auteur (un homme jeune, 28 ans, c'est à noter) prépare « un important travail de révisionnisme historique sur l'Italie et son armée. » Vous avez dit révisionnisme ? Oh, c'est un détail...

Les inspis de Claude Esmein

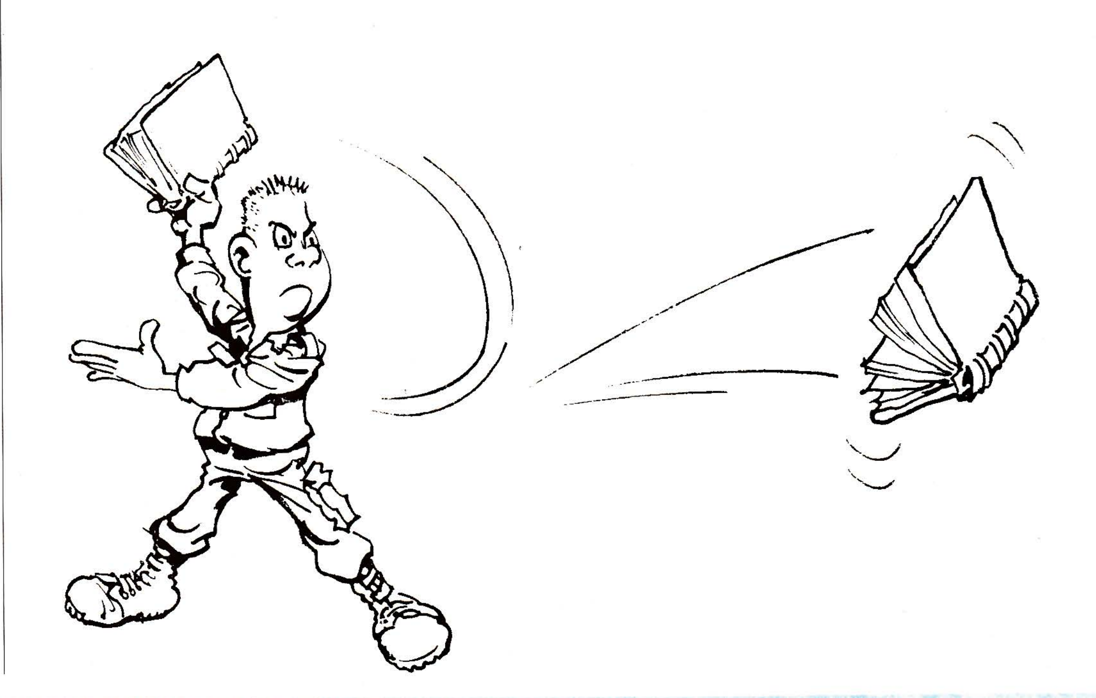
• Stephen Coonts semble suivre un parcours assez proche de celui de Tom Clancy. Même héros au fil des romans et décroissance progressive de l'intensité des conflits, pour aboutir au problème de la drogue, comme dans son quatrième livre, Under Siege, pas encore traduit.

Le Minotaure, de son côté, fait réapparaître, après sa collision volontaire en vol avec un autre appareil, un Jake Grafton condamné à ne plus piloter, et promu directeur de programme du nouvel appareil de l'US Navy, le A-12, destiné à remplacer l'avion qu'il pilotait au Vietnam. Si dans les faits, le programme a été annulé, Jake Grafton le conduit, lui, bel et bien au succès, malgré nombre de péripéties. Assassinats, accidents, espionnage et duperie s'entrecroisent pour les bienfaits d'une intrigue bien ficelée et au dénouement surprenant. Ce roman rattrape avec bonheur la fadeur de son prédécesseur, **Dernier Vol**, bien décevant. Certes, pas question ici de combats aériens ou de missions d'attaque au sol. Mais ce livre permet de découvrir le monde méconnu de la genèse d'un avion de combat. Ce côté « programme vécu de l'intérieur », au même titre que l'autobiographie de Chuck Yeager (hélas pas traduite), vous fera assurément regarder d'un autre œil les gens qui entourent un appareil hors de sa présentation... *(Le Minotaure, de Stephen Coonts ; éd. Albin Michel.)*

Les inspis de Frédéric Bey

• Alors que l'histoire des Ve et VIe siècles ne prêtait déjà pas vraiment à sourire, Procope de Césarée dans **La guerre contre les Vandales** (à laquelle il a participé) noircit encore le tableau. Son récit couvre trois périodes : la déliquescence de l'empire romain sous les coups conjugués de barbares de tous les horizons (395 à 532), le sursaut de l'empire d'Orient dans sa reconquête de l'Afrique (533 à 534) et enfin les désillusions d'une pacification impossible des régions recouvrées par Bélisaire le génial général de l'empereur Justinien.

Procope, dans la tradition des textes historiques anciens, fournit des informations à la fois précises (description des équipements, itinéraires des flottes par exemple) et anecdotiques (reconstitution de discours). Il en profite également pour régler des comptes per-



sonnels avec certains de ses contemporains, membres de l'aristocratie impériale, dont il étale les erreurs et les vices au grand jour.
Le cœur de l'ouvrage concerne la chronique de la guerre sans pitié que se sont livrés les soldats de l'empire et la tribu germaine des Vandales, maîtres de Carthage depuis déjà un siècle, sous le regard intéressé des tribus maures en quête d'indépendance. La lutte qui s'en suit n'est que boucherie, carnages et atrocités. L'époque ne reconnaît que deux couleurs : le rouge du sang et le noir du chaos dans lesquels Procope se complaît. L'affrontement initial tournera court. La discipline et la qualité de commandement des troupes de Bélissaire (en majorité des barbares, dont des Huns passés au service de l'empereur) ayant rapidement raison du courage désordonné des Vandales et de leur roi Geilimer. Les « Romains » profiteront en plus du fait que le premier des rois vandales, Geiseric, avait fait rasé les fortifications de toutes les villes d'Afrique, sauf Carthage, afin de mieux avoir le pays à sa merci...
Mais, après le départ de Bélissaire, les choses vont se gâter pour son successeur Solomon. Carthage reprise et les Vandales éliminés (exterminés serait plus juste...), un problème se pose : occuper un pays ne veut pas dire le contrôler. Les Français le vérifieront d'ailleurs au même endroit en 1830... Les Maures, armés seulement de javelines mais très nombreux et mobiles vont s'en donner à cœur joie. Sous la conduite de leurs chefs Koutzinas (est-algérien), Antalas (Tunisie) et Iaudas (Aurès) toute la province est razziée, bien qu'elle soit déjà dans un état pitoyable...
Si l'on ajoute deux usurpations de la part de généraux « romains », des conflits religieux entre impériaux (catholiques), Vandales (ariens) et Maures (païens) le mélange devient vite explosif et bien que les 5 millions de morts cités par Procope semblent exagérés, « l'addition » a dû être salée.
En 548 les Maures furent finalement éliminés (exterminés...) à leur tour. Ils réapparaîtront au siècle suivant, fer de lance d'une nouvelle religion, l'islam, qui mettra définitivement fin à la domination de l'ex Afica-Procosularis par la civilisation gréco-romaine. *(La guerre contre les Vandales, de Procope de Césarée ; éd. Les Belles Lettres.)*
N.B. Pour les fervents d'Imperium Romanum II, voir le scénario n° 32 « Justinian and the reconquest ».

• Tout wargameur averti qui a voulu, un jour, jouer le scénario « Octavian vs. Antony and Cleopatra » d'Imperium Romanum II, s'est forcément posé la question : « Comment Antoine, l'un des meilleurs généraux du grand César a-t-il pu perdre la guerre civile qui l'opposait à ce gringalet d'Octavien ? » Grâce à la nouvelle édition de l'œuvre de Dion Cassius, historien grec (115-229 apr. J.-C.) et consul sous Septime Sévère, le joueur intrigué trouvera sa réponse. Alors que cet auteur méconnu n'avait plus été édité en langue française depuis 1914, Les Belles Lettres publie aujourd'hui les livres 50 et 51 de **l'Histoire romaine** de Dion Cassius qui couvrent l'ensemble de la guerre à mort que se sont livrés Antoine et Octavien.
Dion décrit avec force détails l'épisode décisif d'Actium (2 septembre -30). Antoine possède, dans le golfe d'Ambracie (aujourd'hui golfe d'Arta en Grèce occidentale) où il s'est laissé enfermer, près de 200 gros navires de guerre. Octavien et son amiral Agrippa sont, eux, à la tête de 400 vaisseaux de taille plus petite que ceux du compagnon de Cléopâtre. Sur terre, Antoine aligne 19 légions et quelques contingents orientaux qui portent ses forces à 100 000 hommes, Octavien peut compter sur 16 légions et dispose d'un total de 90 000 soldats.
Dion, et c'est là tout l'intérêt de son ouvrage, dissèque le dilemme stratégique du parti antonien. Soumis à un blocus maritime, ce dernier n'a que deux solutions : soit abandonner sa flotte et partir à la tête de son armée se replier en Grèce ou en Macédoine (car Octavien se dérobe à tout combat sur terre), mais cela le laisserait sans logistique à des milliers de kilomètres de ses bases égyptiennes ; soit sauver la flotte ou du moins une partie de celle-ci en livrant une bataille navale pour percer le blocus. C'est cette seconde solution que choisit Antoine, car c'est à l'évidence celle qui préserve le mieux l'avenir, bien qu'elle l'oblige à combattre sur le terrain où il est le plus faible. Elle comporte en outre une énorme inconnue : la réaction des légions devant une éventuelle défaite navale de leur général. Et, en effet, lorsque celle-ci surviendra, aggravée par la fuite d'Antoine vers l'Égypte, toutes ses légions, si vaillantes quelques jours auparavant, se rendront sans même combattre. Là encore, Dion illustre le caractère essentiel du moral dans les guerres antiques. Il nous livre au passage deux morceaux d'anthologie : les discours respectifs d'Antoine et d'Octavien avant l'affrontement, joyaux de langue de bois, de propagande et d'intoxication, résumés d'une époque où la parole pouvait décider du sort des batailles. *(Histoire romaine, de Dion Cassius ; éd. Les Belles Lettres.)*
N.B. L'édition présente une notice historique et le texte grec en regard de la traduction française.

Les inspis de Marc Brandsma

• Il ne suffit pas d'intituler son ouvrage **Koutousov, le vainqueur de Napoléon** pour réhabiliter l'homme, tout au plus le personnage. Héros national en Russie, encensé par le stalinisme car symbole de la résistance à l'envahisseur, Koutousov fut un militaire formé à bonne école (artillerie), commandé par des chefs prestigieux (Souvorov, Roumiantzev), dont la carrière subit les aléas du favoritisme tsariste et qui eut la chance immense d'être confronté à l'Empereur pour sa dernière campagne. A ce propos, ce livre rejette l'idée commune qui veut que les Russes employèrent sciemment au début de la campagne de 1812 une «stratégie scythe» destinée à éloigner les Français de leurs bases pour les affaiblir. Simplement, à un contre trois, on bat en retraite. Plus qu'à Borodino, victoire incontestable mais inachevée de Napoléon, c'est dans l'animation de la résistance que Koutousov se montra le plus grand. Organisateur de la nouvelle armée russe à Taroutino, inventeur de la guerre de partisans sur les arrières de l'ennemi, il sut parfaitement exploiter les erreurs politiques de son adversaire pour préparer la victoire militaire. Reste le portrait vivant d'une armée nationale russe en devenir, avide de gloire patriotique mais rongée par une pensée stratégique, des systèmes tactiques et un haut commandement prussiens, donc étrangers.
(Koutousov, le vainqueur de Napoléon, de Serge Nabokov et Sophie de Lastours ; éd. Albin Michel.)

• Parmi les classiques de la littérature militaire, **Les transformations de la guerre** occupe une place très particulière du fait de sa parution trois ans seulement avant que l'Europe ne sombre dans le premier conflit mondial. De prime abord, l'apprenti stratège est tenté d'y rechercher des vues prémonitoires ou des prophéties sur tout ce que la boucherie de 14-18 eut de novateur ; réflexions qui se trouvent dans le texte mais évidemment pas formulées de la manière dont tout se passa en réalité. En fait, cet ouvrage vaut surtout pour l'excellence de sa description des différentes formes de combat (plus aboutie que chez Ardand du Picq), des aspects opérationnels et des batailles. Cette synthèse, bien que muette sur des aspects aussi essentiels que la sociologie et la politique en temps de guerre et, il faut bien le dire, obsolète, peut donner une base solide d'histoire militaire au néophyte. De plus, les exemples les plus cités sont les conflits les plus récents à l'époque de l'auteur, à savoir la guerre des Boers et la guerre russo-japonaise, occultés aujourd'hui mais extrêmement intéressants par leur position charnière entre l'ancien (guerre civile américaine) et le nouveau (1914-1918). Enfin, une postface érudite de Lucien Poirier complète l'ouvrage et le met en rapport, de la plus belle manière, avec la pensée militaire actuelle. A lire absolument entre Clausewitz et Beaufre. *(Les transformations de la guerre, du général Colin. réédition 1989 Economica, Bibliothèque Stratégique.)*

Les inspis de Christophe Ghesquier

• Dans **The Battle of Hurtgen Forest** – *the untold story of a disastrous campaign* (la bataille de Hurtgen, septembre 44 - mars 45) Charles Whiting s'en prend aux chefs américains qui, pour une question de prestige, celui de l'US Army et le leur, n'ont pas voulu admettre que la bataille usait les divisions enfournées dans « l'enfer vert de Hurtgen ». Pour mémoire : le VIIe Corps américain projetait une offensive vers Aix-la-Chapelle. Au sud de la ville s'étendait une région de collines boisées, la forêt de Hurtgen. Une division de flancs-gardes y fut envoyée pour nettoyer la ligne Siegfried. L'épaisseur des bois gênant le C3I, les blindés et le support aérien, rendit les combats coûteux. Le commandement préféra à chaque fois renchérir avec plus de renforts. Sept DI et deux DB se succédèrent pour percer les fortifications défendues par des paras, des Panzers, et même des Volksgrenadiers. Ce livre (pas encore traduit à ce jour) intéressera tout particulièrement les amateurs d'Objective Schmidt (voir la Tête d'affiche dans CB n° 64) car les combats qui sont simulés dans ce jeu s'inscrivent dans le cadre de la bataille de la forêt de Hurtgen. *(The Battle of Hurtgen Forest, the untold story of a disastrous campaign, de Charles Whiting ; éd. Mandarin, Londres.)*

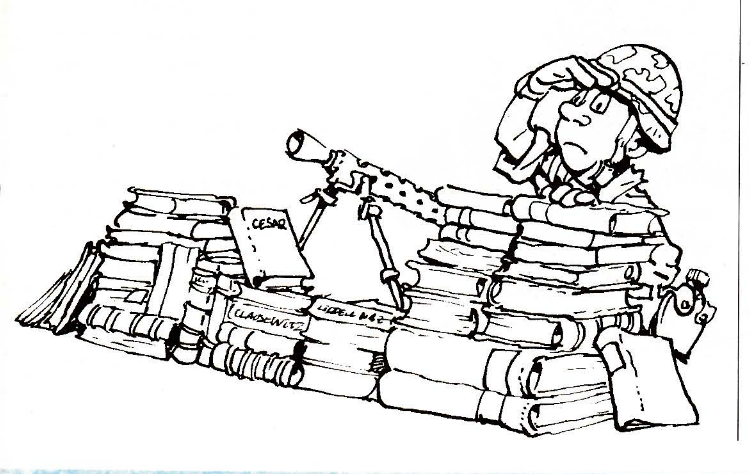


Illustration : Rolland Barthélémy

INSPI

romans

Surprenante Tanith Lee

Avant d'être connue – en France, du moins – pour ses sagas de fantasy [1], Tanith Lee avait écrit un fort curieux roman de SF, coupé en deux tomes : **Ne mords pas le soleil** et **Le vin saphir**. Jadis parus dans la défunte collection du Masque SF, que dirigeait alors Michel Demuth, ces deux volumes viennent d'être réédités chez Presses Pocket et, une fois n'est pas coutume, je vous les recommande chaudement avant même d'aborder son contenu. Ce qui frappe, tout d'abord, c'est une grande originalité de ton et de situation. Le début de *Ne mords pas le soleil* est, à cet égard, évocateur : « Mon ami Hergal s'était encore tué ; c'était la quarantième fois qu'il s'était écrasé avec son ornithoplane et qu'il avait dû se faire faire un nouveau corps… » Une bonne introduction à l'histoire de ce peuple d'immortels perpétuellement adolescents, déresponsabilisés, à qui une technologie supérieurement avancée permet aussi bien de triompher de la mort que de changer de corps – et donc de sexe – à volonté. La suite est à l'avenant, avec une profusion de détails inattendus. *Le vin saphir*, le second volume, est un peu moins prenant, peut-être parce que l'intrigue y est plus « normale » – si j'ose m'exprimer ainsi. Quoi qu'il en soit, ces deux livres abondent en détails utilisables dans le cadre d'un scénario, à tel point que cela en devient exceptionnel. BEE-Qatre, la cité qui abrite l'essentiel de l'action, a sa place dans tous les univers de SF situés à quelque distance dans l'avenir. Vous pourrez même vous servir de l'argot jang, création linguistique farfelue et un peu gratuite, mais fort sympathique. En un mot comme en cent, lisez *Ne mords pas le soleil* et *Le vin saphir* ; il s'agit à mon sens du meilleur roman de Tanith Lee, de son chef-d'œuvre, dirais-je si cette expression n'était pas tant galvaudée.

Pêle-mêle estival

Ivoire, de Mike Resnick, vous conduira sur les routes de l'espace et du temps, à la recherche des défenses de Malimba Tembo, un éléphant légendaire abattu à la fin du XIXe siècle. Recueil de nouvelles – dont certaines sont vraiment savoureuses – déguisé en un roman passionnant, ce livre se lit d'une traite, avec un intérêt soutenu. Les différents épisodes, situés à des époques très différentes – ce que complique encore un double système de notation chronologique –, finissent par s'ordonner en un tout cohérent, malgré leur éclatement temporel et géographique. Avec un lyrisme discret et une grande habilité, fruit de vingt années d'écriture, Mike Resnick, dont c'est le premier roman traduit en France, a écrit là un livre fort bien documenté, dont le « décollage » science-fictif s'ancre fortement dans une réalité quasi contemporaine. Et ne vous inquiétez pas : il y a dans *Ivoire* largement de quoi scénariser. Une question, cependant : pourquoi Denoël, qui a déjà publié des volumes de plus de 400 pages, a-t-elle découpé cette histoire en deux tomes de 220 pages, ce qui met tout de même cet intéressant roman à plus de 100 F — pratiquement le prix d'un Laffont ? *(Denoël « Présence du Futur n°s 519 & 520.)*

Michael Moorcock n'est pas seulement le créateur d'Elric, de Corum, d'Oswald Bastable et de Dorian Hawkmoon. Au milieu des années 60, quand l'Angleterre tout entière délirait au rythme du swinging London, il a inventé un autre personnage, très différent de ceux que j'ai cités ci-dessus : Jerry Cornelius, le dandy psychédélique à la personnalité variable. **Le programme final**, premier roman où celui-ci apparaît, risque d'en surprendre plus d'un, avec ses dialogues acidifiés et son histoire déconstruite, de laquelle on tira un film de série B dans les années 70 : *Les décimales du futur*. Avec Jerry Cornelius, Moorcock a créé un mythe – un de plus –, d'ailleurs repris par divers auteurs, sous des formes diverses, essentiellement expérimentales. Si vous n'avez pas eu l'occasion de le découvrir à l'époque où ses aventures étaient publiées chez Titres-SF, ruez-vous sur cette nouvelle édition de ses délirantes aventures. J'en profite pour signaler que l'éditeur de ce livre a aussi sorti une petite plaquette hors commerce contenant une nouvelle inédite, *La pierre d'achoppement*, qui surprendra elle aussi les habitués de l'auteur de fantasy. *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Evasion ».)*

J'avais pensé beaucoup de bien du *Pistolero*, premier volume de *La Tour Sombre*.

Le second, **Les trois cartes**, m'a un peu déçu, peut-être parce que dans sa préface Stephen King annonce qu'il compte écrire pas moins de six ou sept volumes avant de boucler son histoire et que, dans ce deuxième tome, son intrigue a quelque peu tendance à se déliter dans les développements habituels de cet auteur, qui font son charme lorsqu'il écrit du fantastique, mais paraissent plutôt encombrants dans le cadre de ce roman inclassable, mélange subtil de SF et de fantasy. J'ai toujours trouvé que King écrivait « trop long », ce que je déplore car ses histoires sont en général très intéressantes, en dehors de leur taille démesurée. *Le Pistolero* évitait habilement cet écueil ; *Les trois cartes* s'en rapproche dangereusement. *(J'Ai Lu, « Science-fiction n° 3037.)*

1) Et notamment Le dit de la Terre plate, *cinq volumes chez Presses Pocket.*

Roland C. Wagner

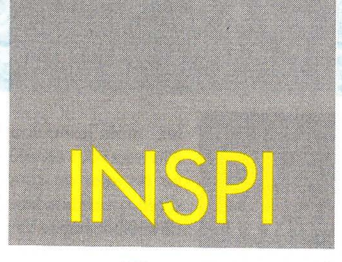


Depuis dix ans, les éditions Antarès poursuivent leur travail de promotion de la SF internationale. Des auteurs de dizaines de pays sont apparus au sommaire de la revue du même nom, en provenance de contrées souvent exotiques – du point de vue de la SF, s'entend. Dans le n° 37-38, vous trouverez par exemple des textes d'origine soviétique, américaine, brésilienne, bulgare et française, un article très intéressant sur la SF lithuanienne et un portfolio d'un artiste sud-américain. Outre l'article, les points forts en sont le court roman des frères Strougatski, « vedettes » du numéro, et la nouvelle poétique et solide de Sylvie Denis, avec une mention spéciale à *Attachement*, du Brésilien Gerson Lodi-Ribeiro, longue histoire hypertechnologique aux développements surprenants. La nouvelle formule d'Antarès (deux numéros doubles par an au lieu de quatre) permettra d'ailleurs de favoriser dans l'avenir la publication de textes longs ; les « grands » éditeurs, frileux, ne se préoccupant guère de SF non anglo-saxonne en dehors de rares auteurs, il est vrai mondialement connus, comme Stanislas Lem ou, précisément, les Strougatski, on ne peut que s'en féliciter.

Mais Antarès, ce sont aussi de jolis livres, aux parutions espacées. Après avoir publié une dizaine de titres d'Edgar Rice Burroughs, entre autres, Jean-Pierre Moumon, maître d'œuvre de cette modeste entreprise éditoriale – pensez qu'il accomplit lui-même toutes les étapes, du choix des textes à l'impression finale ! – vient de lancer une collection à un format de poche, *L'or du temps*, dont je viens de recevoir les premiers titres. *L'œil de Balamok*, de Victor Rousseau, et *A l'ère de la Lune*, un Jack Wiliamson d'excellente cuvée. Tandis que le premier relève de la fantasy telle que la pratiquaient ses pères fondateurs, Abraham Merritt et Burroughs lui-même, le second est de la pure SF, un peu naïve certes, mais toujours fascinante. Espérons que les prochains titres à paraître seront de cette qualité.

(Editions Antarès, La Magali, chemin Calabro, 83160 la Valette-du-Var. Abonnement à Antarès : 140 F (un an). Chaque titre de L'or du temps : 45 F.)





BD

Vrai ou faux ? Histoire « améliorée » ou totale fiction ?



En fait, la bonne réponse est : romancé. Sauf dans de rares cas (biographies et autres textes sérieux), l'auteur d'un scénario puise toujours à la source de son imagination les aventures de ses héros. Parfois, l'histoire que vous découvrez « aurait pu arriver », et pour d'autres les conditions sont telles que « cela ne peut pas exister, sauf accident... ».

Historique et colégram

Le premier album de cette rubrique aurait pu passer dans Inspi-wargame. C'est l'histoire (vraie) des milliers de jeunes Alsaciens et Lorrains enrôlés, malgré eux, en 1942 dans les troupes allemandes pour combattre sur le Front russe, et dont beaucoup furent faits prisonniers et envoyés dans un camp « de concentration » soviétique. **Tambow** est un témoignage de ce triste épisode, utile à plus d'un titre, mais surtout, en terme de jeu, pour comprendre les notions de moral et de loyauté applicables aux forces du IIIe Reich dans cette zone du conflit (voir le dossier wargame des n° 63 et 64 de CB). **La fontaine aux Faées** et **Les maraudeurs de la lune rousse** traitent tous deux d'un autre de ces conflits majeurs qui ont fait de notre pays ce qu'il est aujourd'hui : la Révolution française. Quelques années avant pour le premier et quelques mois après pour le second, ces deux albums donnent une bonne idée de ce que la vie à la campagne pouvait être. A propos de guerre, c'est de celle du Vietnam dont il est question avec **L'année du rat**, ou plutôt de ses conséquences sur le comportement de certaines personnes. Cette enquête, menée par deux agents du FBI, est directement utilisable pour un jeu de rôle, style Crime Fighter, où les joueurs incarnent des flics.

Les trois albums suivants nous offrent chacun une certaine vision de l'Afrique (et des Africains), à mi-chemin entre fiction et réalité. Aujourd'hui et presque vrai, **Missié Vandisandi** nous entraîne à la recherche d'objets d'art disparus dans une ambiance moite de décolonisation, où bakchich et magouille sont rois. **Le crâne de Mkwawa** nous fait remonter d'un siècle, aux origines de la colonisation, quand les blancs pillaient légalement le continent noir pour enrichir leurs archives et leurs musées. Là encore, retrouver une relique est le prétexte de l'aventure. Même s'il sont pleins d'idées, les deux albums précédents ne font pas de référence explicite à un jeu de rôle existant, ce qui n'est pas le cas de **La mer, la liberté**. L'ensemble de la série (quatre albums parus) est directement utilisable avec Capitaine Vaudou. Rien n'y manque, ni les pirates, ni le vaudou, ni l'Aventure. Fulù, la négresse blonde aux yeux verts qui rêve de liberté, est aussi un des chouchous du bimestre, c'est dire si c'est bon !

Imaginaire, quand tu nous tiens

La forteresse, pour commencer, est typiquement l'univers adaptable aux standards du JdR, l'heroic fantasy. Un chevalier courageux et un méchant tyran en font une source d'aventures quasi inépuisable. Vient ensuite **La veuve noire**. Ses auteurs vont chercher leur univers dans une dimension parallèle à la nôtre, ce qui donne un mélange de sciences et de cultures, de fantastique et de rationnel du meilleur effet. Surtout si, comme le héros, vous êtes en mesure de passer d'un côté à l'autre... Ces deux albums sont utiles pour tous les jeux du type AD&D, RdD ou WHJRF.

Venons-en au présent, où les univers parallèles et autres contrées extraordinaires sont à la base de bien des dérèglements de notre monde... Dans **Monster**, un être plein d'humour d'apparence terrible, cataclysme ambulant mais végétarien, se matérialise dans la chambre de votre fils. Qu'est-ce que vous faites ? Imaginez surtout ce que pensent vos voisins ! Quant aux **Démons de Papon**, ce ne sont que des petits êtres diaboliques sortis tout droit de l'esprit pervers d'un savant fou, poursuivi par deux flics farfelus et un ange gardien (?) facétieux. Idéal si vous faites jouer à Chill ou AdC, ou même INS/MV avec un minimum d'adaptation. Dans **Les corps masqués**, la source du problème est encore la même. Des êtres d'un autre monde habitent sur Terre depuis des temps immémoriaux, venus on ne sait comment. Nos moyens de communication sophistiqués, liés à la curiosité de quelques journalistes, permettent aujourd'hui seulement de nous en rendre compte, provoquant ainsi une vive inquiétude, et une réaction violente de ces êtres. Déjà plus loin que Chill, mais pas encore cyberpunk, cette série est utilisable dans les deux cas.

A propos de cyberpunk, il faut absolument essayer **Les prisonniers de Convoi™** comme base d'un scénario. C'est une projection tout à fait cohérente de notre technologie actuelle, impliquant aussi bien les ordinateurs que les mégatrusts internationaux, les voyages dans l'espace, les techniques de pointe et les jeux sur minitel. Imaginez : vous êtes tranquillement en train de jouer sur votre serveur 3615 favori quand un groupe d'autres joueurs vous kidnappe. Pas vous, bien sûr, mais votre « pseudo ». Mais ces gens ont une méthode pour vous empêcher de vous déconnecter du réseau, sous peine de lésion cérébrale grave. Allez-vous payer la rançon ou tenter le super banco ? Plein d'idées et réalisé magistralement, *Convoi™* est mon autre chouchou de ce bimestre estival.

Fin du monde et imagination

La caractéristique commune des BD traitant d'un monde post-apocalyptique, c'est qu'il subsiste toujours, encore et encore, une frange de population qui tente désespérément de ramener les choses dans leur état précédent. De l'autre côté, il y a ceux, innombrables, qui veulent juste survivre, c'est-à-dire manger, et qui sont prêts pour cela à toutes les bassesses. Cette atmosphère est propice à la création de scénarios tous plus alarmistes les uns que les autres, mais bon, ce n'est qu'un jeu ! **Au loin, une île...** se déroule sur une Terre détruite mais dont le climat est plutôt au beau fixe, et où sont apparus des êtres mi-humain mi-animal, les hybrides. Entre ceux qui les acceptent et ceux qui les considèrent comme issus du démon, l'entente n'est pas franchement cordiale. **Intermezzo** nous offre quant à lui un monde de glace, où la catastrophe a été provoquée par le dérèglement des ordinateurs responsables du climat. Des îlots de civilisation existent encore, soutenus par une société secrète qui détient une partie des clés de la survie. Et ce n'est pas du goût de tout le monde... Outre ce tome 4, Glénat réédite les trois précédents albums ainsi qu'un roman (*Le sourire du fou*) où l'on retrouve les personnages principaux et le monde dans lequel ils évoluent. L'ensemble est très cohérent.

Je tiens à signaler que les Humanoïdes Associés rééditent un certain nombre de bonnes choses, à ne pas manquer si vous ne les avez pas déjà dans votre frigo : **La saga d'Alandor** (*Le dieu jaloux, L'ange carnivore*) de Cadelo et Jodorowsky ; **Le quatrième pouvoir**, de Gimenez ; **Arkhê**, de Caza ; et **Den**, première époque, de Corben.

André Foussat

Les BD de l'été

- **Tambow**
  Pillot, Thuet, Roane et Schaeffer.
  Glénat.
- **Les maraudeurs de la lune rousse**
  T1. Boutet et Bonodot.
  Glénat.
- **Marie Tempête**
  T2- *La fontaine aux Faées.*
  Cothias et Wachs.
  Glénat.
- **Jess Long**
  T16 - *L'année du rat.*
  Piroton. Dupuis.
- **Missié Vandisandi**
  Hermann.
  Dupuis/Aire Libre.
- **Jennifer Jones**
  Le crâne de Mkwawa.
  Heuvel et Lodewijk. Glénat.
- **Fulù**
  T4- *La mer, la liberté.*
  Trillo et Risso. Glénat.
- **Le mercenaire**
  T5 - *La forteresse.*
  Segrelles. Glénat.
- **Le cycle de Taï-Dor**
  T4 - *La veuve noire.*
  Serrano, Rodolphe et Letendre.
  Vents d'Ouest.
- **Monster**
  T1. Azpiri et Nacho. Soleil.
- **Ortie West**
  T2- *Les démons de Papon.*
  Bourguignon.
  Humanoïdes Associés.
- **Canal-Choc**
  T3- *Les corps masqués.*
  Produit par Christin et Mézières.
  Humanoïdes Associés.
- **Les aventures de Karen Springwell**
  T2 - *Les prisonniers de Convoi™.*
  Smolderen et Gauckler.
  Humanoïdes Associés.
- **Hybrides**
  T5 - *Au loin, une île...*
  Séraphine. Glénat.
- **Neige**
  T4 - *Intermezzo.*
  Gine et Convard. Glénat.

INSPI universalis

En kiosque

L'histoire est un mensuel consacré, comme son titre ne l'indique qu'à moitié, à l'histoire des religions. Solidement documenté et suffisamment vulgarisateur pour être accessible à tous, il traite de sujets comme les sacrifices humains et les meurtres rituels, les chasses aux sorcières, la naissance de l'islam, etc. Avec ce genre de matière, n'importe quel MJ peut créer des scénarios passionnants. Le numéro de juillet, un « spécial Golfe », présente 5000 ans d'histoire de la région. Beaucoup de cartes et d'illustrations, exactement ce qu'il faut à un MJ désireux de se documenter sans avaler un tas de bouquins soporifiques.

Avec **Les cahiers de Science et Vie**, nous passons à un sujet apparemment plus aride : l'histoire des controverses scientifiques. Pasteur, Wegener, Galilée... le récit de leurs recherches est passionnant, mais je préfère de loin la présentation des théories adverses. Elles sont fausses, évidemment, mais elles sont fascinantes. Ces constructions intellectuelles élaborées, étayées par des années d'observations minutieuses et rejetées dans l'oubli par un novateur génial, méritent d'être repêchées par un MJ imaginatif. Surtout dans l'article sur Wegener, où l'on trouve une foule de théories pseudo-scientifiques idéales pour justifier l'Atlantide et autres continents engloutis.

En librairie

L'escholier de Dieu et **le Serviteur du Prophète**, Mika Waltari (éditions Olivier Orban) sont les deux volets d'un seul gros roman. On y parcourt l'Europe d'un bout à l'autre... Le début du XVIe siècle, les premières guerres de religion, les révoltes paysannes, les luttes entre le roi de France et l'empereur germanique sont au programme, entre autres horreurs. Tout cela vu par les yeux d'un jeune lettré (en fait, le prototype de l'aventurier, tour à tour mercenaire, esclave, conseiller des puissants, ambassadeur...). Vivement recommandé à tous, mais *L'escholier de Dieu* plaira particulièrement aux MJ de Warhammer. Il y a tant de ressemblance entre la Renaissance et le Vieux Monde... **Sinouhé l'Égyptien** (même auteur, même éditeur) est à conseiller aux Maîtres des Légendes (de la Vallée des Rois, évidemment) qui ne l'ont pas encore lu. Le règne d'Akenaton comme si vous y étiez, avec hérésie, guerres, complots et tous les ingrédients indispensables à un bon roman historique.

Avec la série des **Veufs Noirs**, d'Isaac Asimov, nous revenons à des choses plus légères (quatre volumes, 10/18). Ce sont des histoires policières contemporaines un peu particulières. En fait, ce sont des « récits énigmes », sans action, sans cadavre (ou si rarement). Juste un mystère à élucider par un club d'aimables excentriques qui réfléchissent dessus après un bon dîner. Ecrit par un autre qu'Asimov, cela aurait pu donner des textes abominablement ennuyeux, mais le grand Isaac s'en tire fort bien. Et si je vous en parle, c'est que sur les cinquante et quelques nouvelles, une bonne partie sont utilisables par un MJ, à condition qu'il ait l'esprit tordu et des joueurs amateurs de devinettes... Accusez-moi d'infantilisme si vous voulez, mais je ne saurais trop vous conseiller de jeter un coup d'œil à certains titres de la Bibliothèque Verte, particulièrement ceux de Philippe Ebly (encore partiellement disponibles) et du Lieutenant X (la série des *Langelot*, hélas épuisée depuis longtemps). Vu le tirage et la diffusion de ces deux séries, il serait très étonnant que votre grand frère, ou la bibliothèque municipale, n'en ait pas quelques exemplaires. Ils se lisent vite et fournissent des trames jouables avec un minimum de travail. Bref, le rêve pour un MJ paresseux ou à court de temps. Les Ebly sont plutôt SF/fantastique et les *Langelot* espionnage.

Les 100 chefs-d'œuvre du film historique, aux éditions Marabout, mérite un coup d'œil (comme d'ailleurs ses collègues consacrés au fantastique, à la SF et autres, chez Marabout ou J'Ai Lu). Pour chaque film, le lecteur a un bref résumé (pas passionnant), un petit historique (intéressant pour les cinéphiles) et une photo pleine page. Exercice : ouvrez-le au hasard. Cachez la page de gauche, pleine de verbiage. Concentrez-vous sur la photo. Si en cinq minutes, vous n'avez pas une ébauche de scénario prête à être couchée par écrit, je veux bien être jeté aux lions !

INSPI musique

Depuis le temps que vous la demandiez... Elle ne reviendra pas à chaque numéro, mais je me réserve, de temps en temps, d'y consacrer une partie de l'Inspi. Pour cette fois et sans doute la fois suivante, je me concentrerai sur les bandes originales de films.

Premier conseil : bondissez d'emblée sur tout ce qui porte les signatures de Basil Poledouris, John Williams, James Horner et Jerry Goldsmith. Rien qu'avec ces quatre « valeurs sûres », vous avez de quoi sonoriser d'innombrables parties.

Deux petites définitions avant de commencer :

Fond sonore : passe en sourdine pendant le jeu.

Illustration ou ponctuation : un morceau précis, utilisé pour renforcer une description. L'exemple classique est la cérémonie avec sacrifice humain... Si vous avez le temps, préparez votre description pour qu'elle colle à la musique : rythme, durée, point culminant. La technique est très efficace, mais gagne à être utilisé avec parcimonie.

Le Cid (EMI). Un classique des années 60, ressorti récemment. Idéal pour ponctuer des scènes de bataille à grand spectacle. Présente un grave inconvénient quand elle est utilisée comme fond sonore : les joueurs l'écoutent et ne prêtent plus attention au MJ.

Cyrano (Polygram). Par contre, celle-ci fait un fond sonore idéal pour n'importe quel jeu médiéval ou (de préférence) les *Trois Mousquetaires*.

Le Nom de la Rose de James Horner (CBS). Un fond sonore parfait pour n'importe quel jeu d'angoisse, quelle que soit l'époque.

Octobre Rouge de Basil Poledouris (RCA). A part un hymne russe superbe mais un peu difficile à placer, un bon fond sonore. Malheureusement un peu courte.

Mission, d'Ennio Morricione. Très beau, mais pas simple à utiliser. Les deux ou trois chants pourraient illustrer une cérémonie religieuse particulièrement belle et le reste fera un fond sonore agréable...

Princess Bride de Marc Knopfler (DDD) possède quantité de morceaux exploitables. La *Florin's Dance* notamment est parfaite pour illustrer une scène d'auberge.

Dans un registre plus fantastique, nous trouvons la B.O. d'**Akira**. Ecrite par un Japonais du nom de Geinoh Yamashirogumi, elle est arrivée en France en quantités dérisoirement minuscules. Bien entendu, elle est déjà introuvable. Mais qu'importe, MJ de Cthulhu, de Chill et autres jeux d'horreur, essayez de l'obtenir ! Pour le commun des gaijins, c'est inécoutable, mais certains morceaux sont des « illustrations » parfaites, inquiétantes à souhait. Je vous recommande aussi d'écumer le catalogue de *Varèse Sarabande* (attention : certains titres risquent d'être épuisés).

Entre autres merveilles, on y trouve la musique des trois **Malédiction** (*Omen* en VO) de Jerry Goldsmith (orchestre symphonique, chœurs... L'idéal pour une cérémonie cthulhienne), **Ré-Animator** de Charles Band, **Hellraiser I** et **Hellraiser II** (essayez d'écouter la musique d'Hellaiser II tout seul dans le noir, au milieu de la nuit. Si vous tenez jusqu'au bout, c'est que vous avez les nerfs plus solides que moi), et beaucoup d'autres. Nous en reparlerons...

Conseil

La plupart de ces B.O. sont signées de grands noms et relativement faciles à trouver (dans les FNAC, entre autres). Cela dit, si vous n'arrivez pas à mettre la main dessus et si votre disquaire ne peut pas les commander, il vous reste la ressource de passer une annonce dans Mad Movies ou tout autre journal consacré au cinéma fantastique. Selon toute probabilité, vous trouverez assez vite votre bonheur.

Tristan Lhomme

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siège.

24 - 13 JdR d'heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - Série Europa : portrait de famille - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scén.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Bâtisses : les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - Dossier Asie : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines asiatiques.

51 - Hurlements, Athanor - Portrait de famille : Battletech –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – Dossier Asie(2) : Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War.

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste – Le maquillage pour grandeur-natures - Laelith : temples, théologies, plans. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Wargame : guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker (2) - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker (3) + poster champignonesque. Aquablue - Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster, Kroc le Bô - In Nomine Satanis/Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première Ligne (2) - Wargames : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - Dossier wargame : la guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : le combat moderne (2e partie) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e Guerre mondiale est finie - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Wargame du championnat de France 1991 : Raphia - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell 2e partie - Sur un plateau : Dragon noir - scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Epreuves du feu : Mimétis et Shadowrun - Dossier guerre moderne 4e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Epreuve du feu : Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Réflexions : les univers en folie - Portrait de famille : Teenage Mutant Ninja Turtles - Sur un plateau : Vikings et Roi Arthur - Jeu diplomatique : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Wargames : Première ligne : les modèles + 2 scén. Jouer Raphia avec figurines, la dernière bataille d'Hannibal.

62 - Epreuve du feu: Cyberpunk 2020 + scén - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview: Michael Moorcock - Civilisations: les Aztèques + scén.- Bâtisses & Artifices: Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagnes - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques + scén.- Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.

63 - HEAVY METAL : critique + scén. - AKIRA : découvrez Néo-Tokyo + scén. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Interview : Walter Jon Williams - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - Atelier : la fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques : règles optionnelles - WARGAMES : les revues anglo-saxonnes. DOSSIER FRONT RUSSE (1er volet) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scén. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC HEROES 2e Edition - Warhammer JdRF - Profession: les gens de parage - Civilisations: les Conquistadores - Bâtisses & Artifices: Sous les ordres de Cortez - Aides de jeu: Torg + scén., Cyberpunk - Devine: Fwouinn le Parcheminé - Sur un plateau: Formule Dé - Les Diadoques: conseils stratégiques et tactiques + scén. DOSSIER FRONT RUSSE (2e volet): Quelles leçons stratégiques et tactiques en tirer? The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scén. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE LAELITH au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F

par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

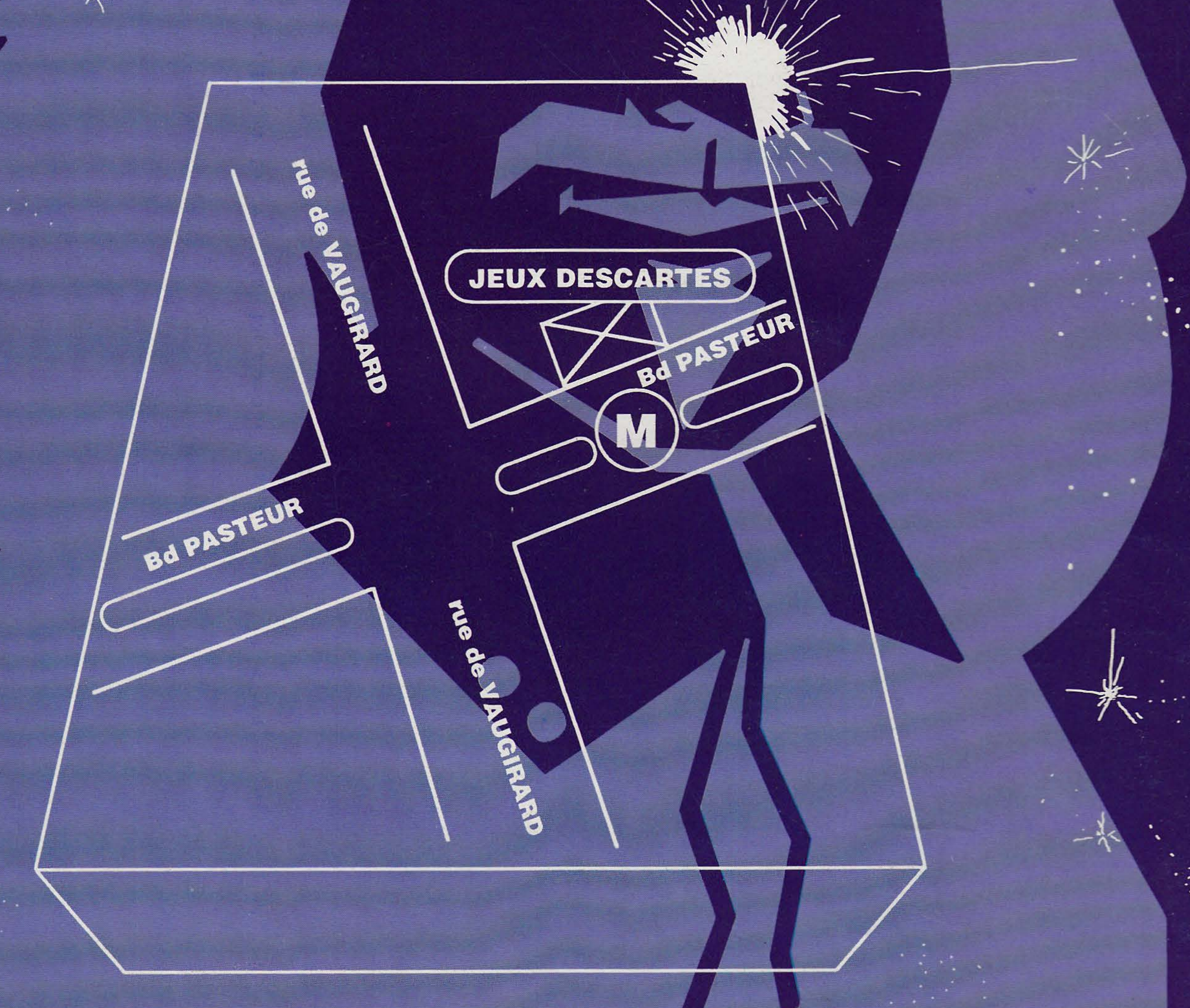
CB 65

Valable jusqu'à fin 91

RC Paris B 572 134 773


L'AVENTURE EST AU COIN DE LA RUE
PLUS DE 50 RELAIS DESCARTES A VOTRE SERVICE
voir liste des Relais Descartes page 12
DESCARTES
RELAIS
FRANCESCANO

JEUX DESCARTES NEXT GENERATION



UNE NOUVELLE BOUTIQUE, UNE NOUVELLE EQUIPE,
UNE NOUVELLE REFERENCE DANS LE JEU.
JEUX DESCARTES - PASTEUR
39 boulevard PASTEUR - 75015 PARIS
tél: 47 34 25 14 - Métro: PASTEUR